PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE

Joypad

N° 122 septembre 2002

LE MAGAZINE DES CONSOL

Project ZERO

PEUR SUR LE JEU VIDÉO : Project Zero • Resident Evil • Eternal Darkness

SUPER MARIO SUNSHINE (GC) : le test vérité, sans fioriture ni complaisance. Que vaut-il réellement ?

CÔTÉ JAPON : biohazard ø (GC) • ICO 2 (PS2) • Unlimited : Saga (PS2) • F-Zero (GC)...

SPÉCIAL REPORTAGES : WRC 02 • Le Seigneur des Anneaux • Ghost Recon • Activate 2002 • Haven • Splinter Cell...

T 04161 - 122 - F: 5,50 €

D N° 122 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400

Tolérance zéro !



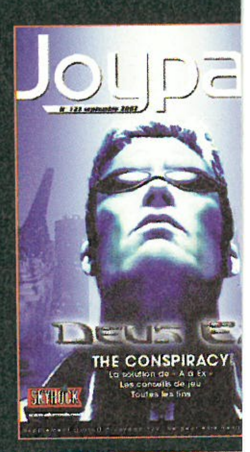
En vacances, on se rend toujours mieux compte du taux d'abrutissement généralisé qui gagne les humains. Ça a commencé il y a longtemps, il est vrai. D'abord, il y a les dégénérés de la route avec leurs grosses caisses qui vous doublent par la droite à 150 km/h et pilent devant vous pour bien vous faire comprendre qu'il fallait les laisser passer… au risque de créer un gigantesque carambolage ! Je vous assure, mieux vaut avoir des réflexes et des nerfs d'acier… On continue sur les aires de repos, avec la traditionnelle ribambelle de gosses mal éduqués et malpolis, bousculant tout le monde sur leur passage et prenant un malin plaisir à laisser le plus de déchets possible sur les tables et autres sols immaculés. Et ce toujours à trois mètres d'une providentielle poubelle… Merci aux parents, qui, comme souvent, ne relèvent jamais le niveau. Et vas-y que je gueule comme une truie, que je me crois seul au monde et que je fume encore plus quand il y a des enfants autour ! Évidemment, une fois arrivé sur les plages, c'est souvent pire ! Aucun respect des autres, des déchets partout, des mégots de cigarette en guise de sable… Mon dieu, Lénine réveille-toi ! Et vous déprimez encore plus lorsque vous entendez Nicolas Hulot ou Nicolas Vanier, des « vrais » écolos, pas des clowns politicards, hurler de toutes leurs forces qu'on n'a jamais foutu autant de bordel sur Terre que depuis ces 50 dernières années ! Mais bon sang, qu'attendons-nous pour nous révolter ?! Rappelons que les États-Unis, premier pollueur mondial, n'ont toujours pas ratifié les accords de Kyoto (1997) qui prévoient de réduire considérablement l'émission de dioxyde de carbone (+18 % en dix ans chez eux !)… D'après certains experts, l'eau potable viendrait même à manquer dans les années à venir ! Et je ne parle même pas de la forêt amazonienne, complètement décimée et vouée à disparaître, ni de la mer d'Aral, véritable égout de la planète, sans oublier les 6 000 espèces animales qui disparaissent chaque année ! Oui, l'Homme pollue. Mais l'Homme est aussi très c… Oui, j'avais envie de pousser ce coup de gueule anti-folie humaine, parce que j'en ai marre, c'est tout. N'en déplaise à ceux qui trouvent tout cela gnangnan. Et dire que le prochain sommet « sur le développement durable » aura lieu en Afrique du Sud du 26 août au 4 septembre prochains. Espérons que, cette fois, les gouvernements laisseront de côté leur égoïsme national, la logique productiviste et la loi du profit pour se rendre compte du désastre qui se profile si on ne fait rien. Espérons. Plus que jamais, appliquons la « tolérance zéro » envers les assassins de l'espèce humaine.

Trazom

P.-S. : Après y avoir longuement joué, et contrairement à ce que nous vous annoncions dans le précédent numéro, la note de Pikmin restera définitivement à 7/10.

sommaire

C'est la rentrée et une pile incroyable de jeux nous attend sur nos bureaux. Il y en a pour tous les goûts : action, plate-forme, Doom-like, aventure… Bref, la course vidéoludique va recommencer de plus belle jusqu'à atteindre son paroxysme à la date fatidique de Noël !!! Comme dirait George Abitbol, alias l'homme le plus classe du monde : « Faut s'mettre au travail… »



Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14 (abonnements@hfp.fr)
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Olivier Peron (Ackboo), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Aline Saussier et Suzie Gorini.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 39,90 €,
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Project Zero © Wanadoo Edition

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément et 1 encart abonnement jeté entre les pages 98 et 99.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



JOYPAD 122 SEPTEMBRE 2002

ZOOMS — 91



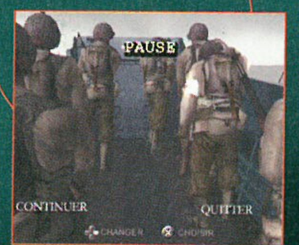
Bon, pour faire court, sachez que le test import incontournable de ce mois est sans conteste Super Mario Sunshine sur GameCube. Alors, jeu du siècle ou grosse mythomanie ? Gollum et Greg vous délivrent leur analyse dans un manifeste de 6 pages.

TESTS — 109



Du côté des tests officiels, Resident Evil sur GameCube et Project Zero sur PS2 sont les titres en vue. Une mention spéciale à notre pauvre Willow atteint de varicelle, qui a dû affronter les regards des badauds dans le métro pour se rendre le soir à la rédaction, et tester Conflict Desert Storm et Commandos 2 tel un paria.

ASTUCES — 140



Continuez à envoyer des astuces pour gagner les 5 Action Replay, mais si possible des fraîches et des inédites S.V.P. ! Envoyez-nous aussi des blagues bien pourries histoire qu'on puisse se fendre la gueule un bon coup ! Évitez les histoires trop vulgaires, merci !!!

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

C'est Gollum, l'expert du survival-horror, qui vous livre son avis éclairé sur cette démo de biohazard ∅. On peut d'ores et déjà vous dévoiler la présence d'un nouveau gameplay qui gère 2 personnages simultanément à l'écran, et une réalisation toujours aussi éblouissante.

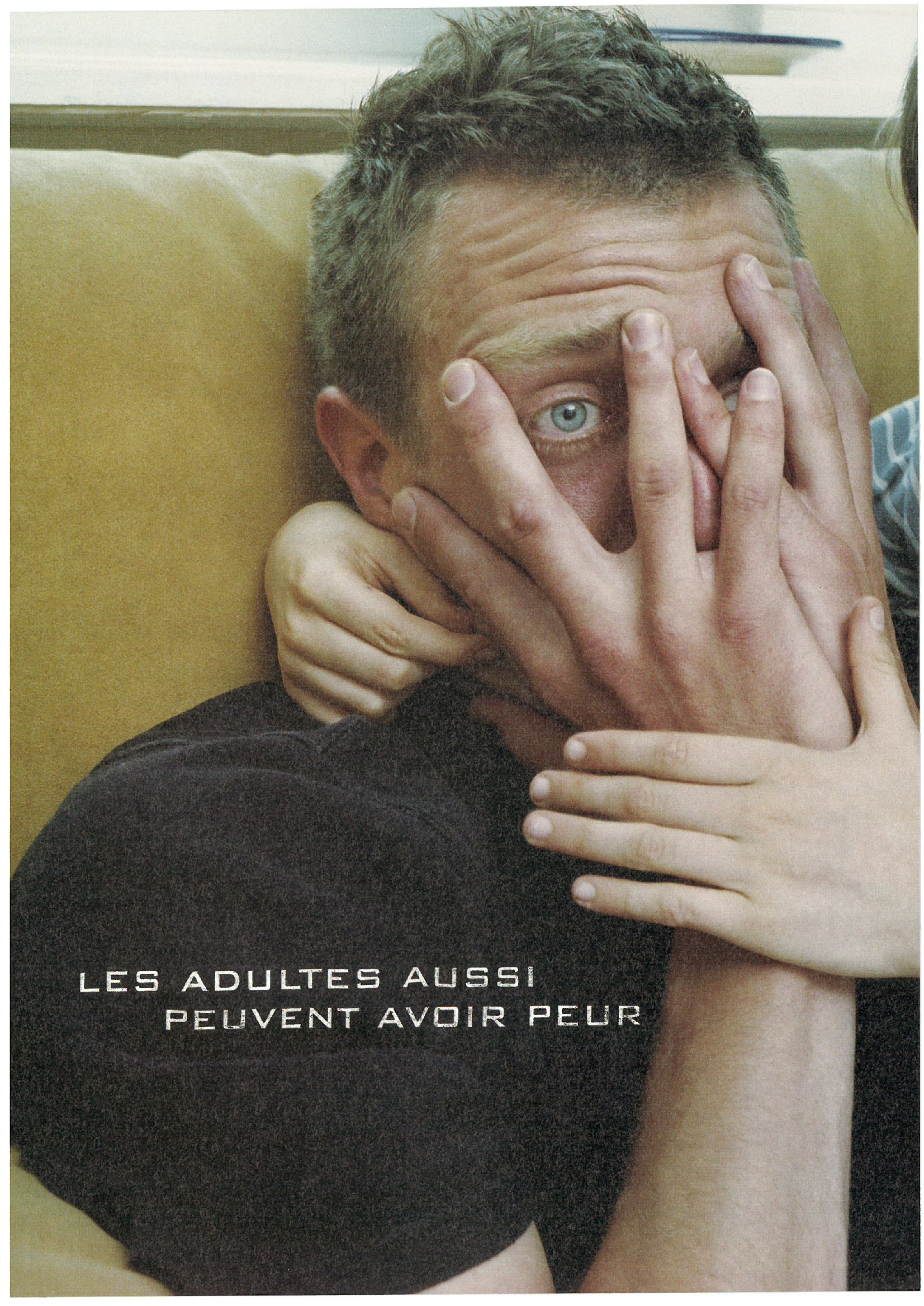


PlayStation 2/PSone

Xbox

GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE


LES ADULTES AUSSI
PEUVENT AVOIR PEUR


NINTENDO GAMECUBE
EXCLUSIVEMENT SUR NINTENDO GAMECUBE

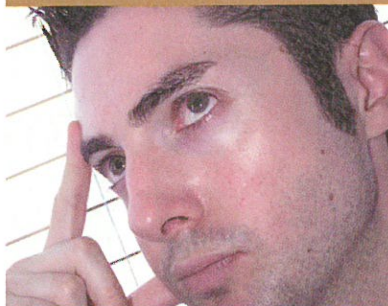
TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Pour une rentrée, l'actualité est particulièrement chargée. On a failli manquer de pages ! Mais bon, en forçant un peu, on est parvenu à tout faire tenir, un peu comme lorsqu'on fait ses bagages pour rentrer de vacances. Mais non, je ne retourne pas le couteau dans la plaie. Tiens au fait, en parlant de plaie, j'ai chopé la varicelle juste après être revenu de Corse, donc du coup, je suis obligé de bosser chez moi comme un pestiféré, pour ne pas contaminer les autres membres de la rédaction. Bon, pour en revenir à nos moutons, du côté de l'Europe, on a droit à une avalanche de news plus ou moins excitantes ; l'actualité nippone, quant à elle, est un peu plus anecdotique. Ce mois de septembre, en tout cas, aura été riche en reportages et en événements. Ubi Soft nous en dit plus sur Splinter Cell (le Metal Gear-like de la Xbox) mais également sur Ghost Recon. Activision revient en force avec des productions populaires (la gamme O², les X-men...) mais d'une originalité discutable. Attention à la lassitude ! Electronic Arts, quant à lui, s'apprête à réaliser le coup marketing de l'année avec un jeu dédié au Seigneur des Anneaux vraiment prometteur. Pas si mal pour un début d'automne. J'vous laisse, ça me gratte...



Hitman 2 (PS2) © Eidos

JOYEUX BŒUF ILE » TOUS !



Bon sang, on boucle dans dix minutes et je n'ai toujours pas préparé ma colonne d'introduction des news aponaises ! De quoi vais-je donc bien pouoir vous parler ? De Super Mario Sunshine, le premier jeu vidéo qui permet le bronzer tout en jouant dans son salon ? Des incroyables aventures de Greg au Japon, qui est capable de prendre son éléphone pour m'appeler alors que nous nous trouvons face à face, ensemble, à discuter, et qui demande « Allo, Aruno ? », puis s'excuse en disant qu'il voulait appeler une jeune fille qui l'attendait pour un grand eu d'artifice ? De mon increvable climatisation Hitachi, une petite merveille capable de vous faire passer la température ambiante d'un appartement tokyoïte de 34° à 20° en quelques petites minutes quasiment sans faire le moindre bruit ? De cette charmante jeune fille que j'ai croisée dans la gare de Shinjuku début août, et qui portait un joli t-shirt coloré frappé de la très puissante composition de mots rançais « Joyeux Bœuf Ile » (quelle classe quand même, la langue française sur les vêtements japonais) ? De ce formidable coup de soleil que j'ai pris sur les jambes alors que je me trouvais sur une plage privée de Chiba (près de Tokyo) tout en écoutant les morceaux de rap underground aponais qu'hurlaient les haut-parleurs d'un maître nageur australien ? Non, en fait non, je ne vais pas vous parler de tout cela. Tout simplement parce qu'il ne me reste plus que quelques petites lignes avant d'arriver au bout de cette colonne. Alors pour finir, je profite de cet espace pour m'adresser aux fans de Square, en leur disant que le 8 août dernier, leur cher éditeur a enfin annoncé sa line-up sur GBA. Le premier titre de la liste, le nouveau volet de Chocobo, sortira cette année. Dans le courant de l'hiver 2002/2003, ce sera au tour du tout nouveau Final Fantasy Tactics de nous éblouir. Puis en été 2003, on aura droit à un nouveau Seiken Densetsu — issu de la série des Legend of Mana. Mais surtout, le très attendu Final Fantasy Crystal Chronicle, prévu pour le printemps 2003 au Japon, sera un jeu capable de profiter des possibilités de connectivité de la GBA et de la GameCube ! Nous ne manquerons pas de vous reparler de tous ces softs au cours des prochains mois.

Aruno

Unlimited : Saga



Éditeur : Square
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Décembre 2002
Sortie en Europe : N.C.

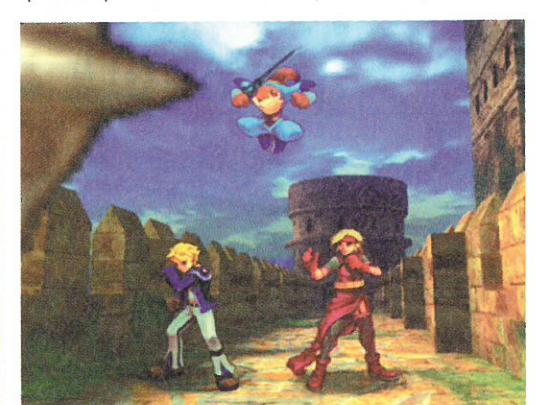
Admirez la classe des graphismes lors des phases de combat !

Après un chaotique Final Fantasy XI Online, Square nous revient avec un jeu de rôle classique et solide, qui devrait redonner le sourire à tous les grands fans de l'éditeur nippon.

Square semble enfin remettre les pieds sur terre. Après *Final Fantasy The Movie* et les « je me prends pour le Walt Disney du nouveau millénaire », ou encore, plus récemment, Final Fantasy XI Online et les « je me prends pour le leader d'une nouvelle ère de jeu en réseau », l'éditeur nippon a décidé de repasser par la case « RPG traditionnel » : deux bons naufrages d'affilée ne pouvaient que lui remettre les idées en place. Prévu pour décembre prochain au Japon, Unlimited : Saga s'annonce comme une valeur sûre, un jeu de rôle tout à fait classique — dans le bon sens du terme — profitant à la fois de la grande expérience d'une équipe talentueuse et de la surpuissance d'une PS2 judicieusement exploitée.

U : Saga pour les intimes

À la tête de ce développement, on trouve un créateur que l'on peut sans nul doute qualifier de père de la série des Saga : Akitoshi Kawazu. En ce qui concerne le character design, le travail a été confié à Yûsuke Naora, un designer relativement peu connu, mais dont l'expérience se révèle assez impressionnante, directeur artistique sur Final Fantasy VII, VIII et X ; on lui doit notamment la splendide illustration de l'héroïne de FFX marchant sur les eaux, en couverture de notre numéro d'été 2001. Son rôle dans le développement d'Unlimited : Saga s'étend d'ailleurs à l'ensemble du soft, puisqu'il occupe également une position de producteur graphique. Beaucoup de travail pour un seul homme donc, mais avec à la clé un effet très positif : un style graphique homogène et totalement maîtrisé. L'entente entre Kawazu et Naora semble parfaite et, pour la petite histoire, sachez que le nom d'Unlimited : Saga se révélant assez long, ils se contentent de l'appeler U : Saga quand ils sont entre eux ; nous en







Lors des dialogues entre les personnages, on passe à une représentation de style bédé.



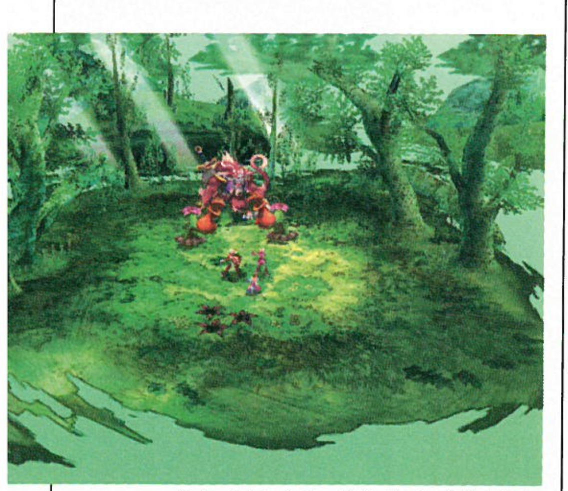
Des cartes aux graphismes simplistes que des illustrations viennent subtilement compléter.

Les développeurs prévoient toute une série d'effets spéciaux particulièrement efficaces.

ferons de même dans la suite de cet article. La réalisation de ce soft s'illustre par une recherche très poussée sur l'essence même du genre RPG, laquelle tient, selon eux, en deux éléments fondamentaux : l'aspect évolutif des personnages et l'aspect découverte. Avec un système de jeu épuré et centré sur la jouabilité, ce titre semble s'éloigner des récentes productions de Square qui, malgré leur incontestable beauté, peinaient par leur côté confus, hétérogène et par la présence trop marquée d'éléments purement démonstratifs et par voie de conséquence quasiment inutiles dans un jeu vidéo. Enfin moi j'dis ça comme ça, mais à écouter leurs propos, il semblerait que les créateurs d'U : Saga soient du même avis…

Un brillant RPG en perspective

L'histoire de ce soft met en scène plusieurs personnages principaux, parmi lesquels une veuve, ancienne pirate, appelée Laura (dont les yeux n'ont plus rien à dire), qui fait figure d'héroïne, ainsi qu'un garçon répondant au nom d'Henri, personnage au rôle plus secondaire selon les créateurs. On trouvera au moins six autres héros avec lesquels on formera des groupes d'exploration et de combat au cours de l'aventure. Point commun de tous ces braves gens : vouloir éclaircir le mystère de la légende des Sept Merveilles qui, lorsqu'on libère leur force, peuvent faire entrer le monde dans un âge d'or et de splendeur. Notons que le fait de pouvoir savourer l'histoire selon le point de vue de différents héros constitue l'une des grandes caractéristiques de la série Saga — Square parle de « free scenario system » — et qu'ici, une fois de plus, nous devrions avoir droit à une approche du même type. Comme tout RPG qui se respecte, U : Saga comporte des phases « field » dans lesquelles le joueur déplace ses persos au sein des niveaux. Ces phases ont été réalisées de manière à laisser le joueur libre d'imaginer l'endroit où il se trouve. Extrêmement simplistes et designées en 2D, elles ne comportent rien de particulier et ne s'illustrent que par la présence des héros dessinés comme des soldats de plomb, ainsi que d'images façon



Grâce à la technique Dolby Pro Logic II de Dolby Laboratories, ce soft recrée sur de simples haut-parleurs stéréo des effets sonores d'une qualité très proche d'un jeu en 5.1.

La grande saga des Saga

Bien que moins célèbre que Final Fantasy ou encore Seiken Densetsu, la série des Saga fait tout de même incontestablement partie des grands RPG de Square. Soutenue par de très nombreux fans, elle totalise plus de huit millions de jeux vendus au Japon ! Lancé timidement sur l'écran monochrome de la Game Boy il y a déjà treize ans, le premier Saga a donné suite à tout un ensemble de volets réalisés sur un total de quatre consoles dont deux portables. Afin de vous donner une idée du chemin parcouru avant d'arriver à ce superbe Unlimited : Saga sur PS2, voici la liste des huit volets commercialisés jusqu'à maintenant :

1989 : Makai Tôshi Sa•Ga (Game Boy, adapté sur WonderSwan Color en 2002)
1990 : Sa•Ga 2 Hihô no Densetsu (GB)
1991 : Jikû no Hasha Sa•Ga 3 (GB)
1992 : Romancing Sa•Ga (Super Famicom, adapté sur WonderSwan Color en 2002)
1993 : Romancing Sa•Ga 2 (SFC)
1995 : Romancing Sa•Ga 3 (SFC)
1997 : Saga Frontier (PlayStation)
1999 : Saga Frontier 2 (PS)

Unlimited : Saga s'annonce comme une valeur sûre

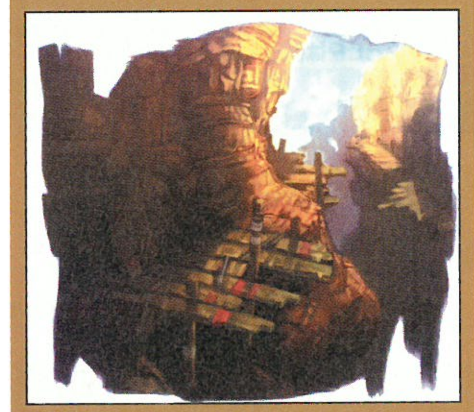




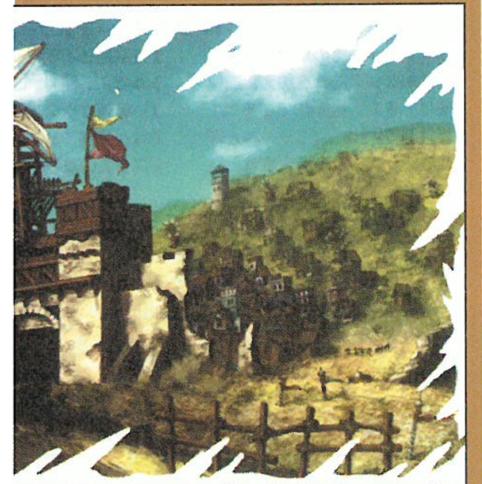
Le résultat se veut nouveau, étonnant et charmeur

Images pour enfants sages

Regardez bien ces jolies illustrations. Figurez-vous qu'il ne s'agit pas de simples images dessinées afin de mettre en place l'univers de jeu, mais bien d'écrans qui apparaissent tels quels dans le quart d'écran haut gauche lors des phases « field », et qui expriment l'atmosphère du lieu dans lequel vous vous trouvez.

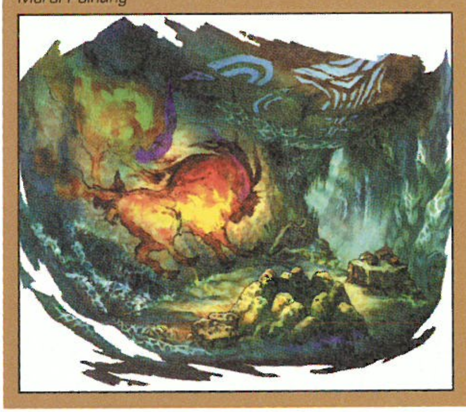


Canyon



Windmill

Mural Painting



« joli livre pour enfants sages », qui apparaissent dans le coin haut gauche de l'écran. Cette représentation minimaliste rappelle quelque peu l'ère des consoles 16 et surtout 8 bits, dont les limites en matière d'affichage ne permettaient pas de réaliser que des images simples, mais dont la force, relativement insoupçonnée à l'époque, était sans nul doute d'immerger totalement le joueur en l'incitant à faire l'effort d'imaginer l'univers dans lequel se trouvaient ses héros. Alternant avec les phases de carte, les batailles d'U : Saga semblent pour leur part somptueuses, notamment en ce qui concerne leurs graphismes très recherchés. Si l'on se fie aux explications des créateurs, il ne s'agit ni d'images 2D, ni de vraie 3D polygonale. Du reste, l'approche n'appartient ni au type pur dessin animé bidimensionnel, ni au type réaliste. Le résultat se veut nouveau, étonnant et charmeur, tout autant que la technique de la 3D cel shadée l'avait été au moment de son irruption sur le marché. Avec ses batailles graphiquement superbes et servies par une animation des persos très dynamique, ce soft s'avère incontestablement très attirant. Précisons que les combats proposent un système de jeu original, basé sur l'utilisation d'une sorte de moulinet-roulette tournant à grande vitesse et comportant différents icones, que l'on déclenche librement selon deux actions : Hold pour maintenir et Go!!! pour agir. Le joueur peut former des groupes de plusieurs combattants, vraisemblablement plus de trois, et gère l'état de ses persos autour de deux indicateurs : HP pour Hit Point et LP pour Life Point. Précisons pour finir que « les fleurs » constituent le thème principal de ce DVD-Rom qui, soyons-en sûrs, nous prometttra de bien belles heures de jeu.



Le design des ennemis semble tout bonnement excellent.

en bref



.HACK POURSUIT SON CHEMIN

Comme prévu, la suite de .hack // Kansen Kakudai Vol.1, un RPG commercialisé le 20 juin dernier, est déjà presque achevée chez Bandai. Appelé .hack // Akusei Hen'i Vol. 2, ce soft propose un scénario qui démarre juste après la fin du précédent volet. Techniquement parlant, aucune amélioration particulière ne semble à prévoir. Sortie au Japon : 19 septembre 2002. Europe : N.C.



DES NOUVELLES DE PS2 SUR PS2

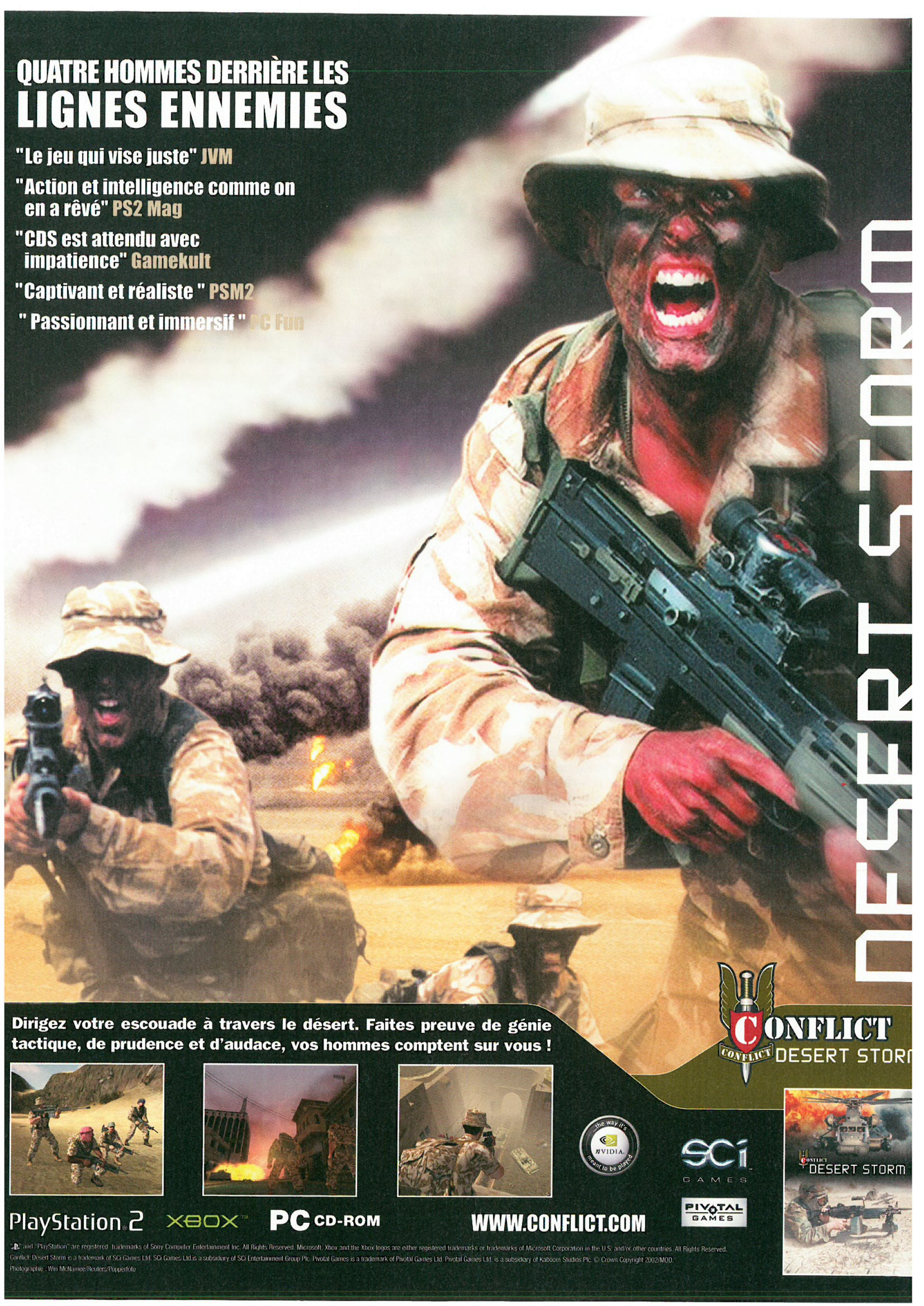
Cet été, nous avons eu l'occasion d'essayer une pré-version de Power Smash 2 — Virtua Tennis 2 en Europe — de Sega sur PS2. Tout aussi jouable qu'en arcade ou que sur DC, ce titre devrait faire un carton sur la console de Sony C.E. On retrouvera seize des meilleurs joueurs mondiaux — huit hommes, huit femmes — pour des parties passionnantes. Notre pré-version souffrait de légers problèmes d'aliasing, mais ceci devrait être résolu d'ici la version finale, prévue pour l'automne prochain au Japon. Sortie en Europe : N.C.

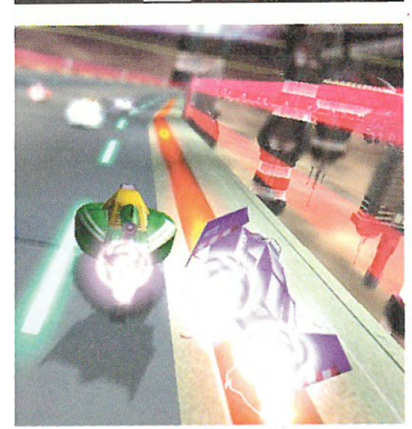


TOUJOURS DU BLEU, PARTIE 2

Au moment où vous lirez ces lignes, Capcom aura commercialisé son jeu d'aventures sous-marines Everblue 2. Réalisé sur PS2 comme le précédent volet, ce soft vous invite à une interminable plongée dans la beauté des fonds sous-marins. Un CD-Rom qui fait partie des rares titres que Capcom confie encore à Arika. Sortie en Europe : N.C.




QUATRE HOMMES DERRIÈRE LES
LIGNES ENNEMIES
"Le jeu qui vise juste" JVM
"Action et intelligence comme on en a rêvé" PS2 Mag
"CDS est attendu avec impatience" Gamekult
"Captivant et réaliste " PSM2
" Passionnant et immersif " PC Fun
DESERT STORM
Dirigez votre escouade à travers le désert. Faites preuve de génie tactique, de prudence et d'audace, vos hommes comptent sur vous !
CONFLICT
DESERT STORM
the way it's meant to be played
NVIDIA.
SCi GAMES
PIVOTAL GAMES
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
WWW.CONFLICT.COM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
Conflict: Desert Storm is a trademark of SCi Games Ltd. SCi Games Ltd.is a subsidiary of SCi Entertainment Group Plc. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd. is a subsidiary of Kaboom Studios Plc. © Crown Copyright 2002/MOD.
Photographie : Win McNamee/Reuters/Popperfoto


Un effet de profondeur déjà très convaincant.



Sacré Captain Falcon, tu nous feras toujours rêver !


Qui est-il ? D'où vient-il ? Nul ne le sait, mais de toute évidence ce nouveau perso ne devrait pas figurer sur la liste de vos meilleurs amis...

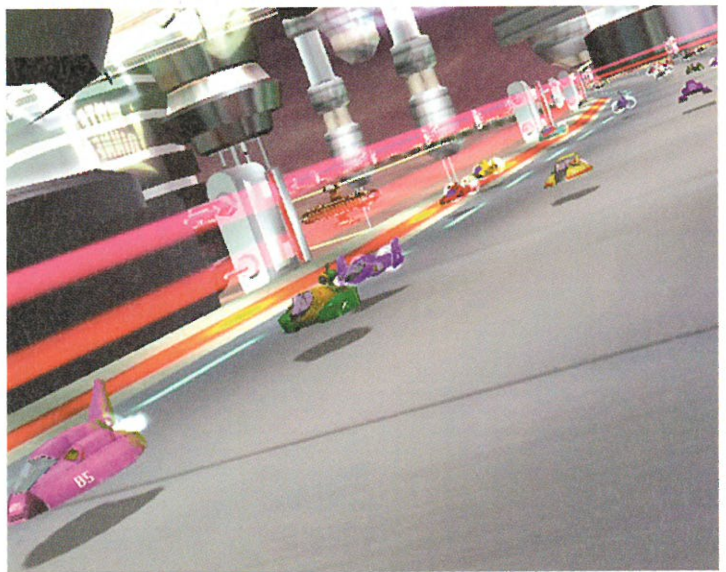
F-Zero GC



Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Fin 2002
Sortie en Europe : 2003

Chez Amusement Vision - groupe Sega - le développement de F-Zero GC se poursuit dans d'excellentes conditions. Doucement mais sûrement, ce soft commence à prendre de bons airs de bombe vidéoludique !

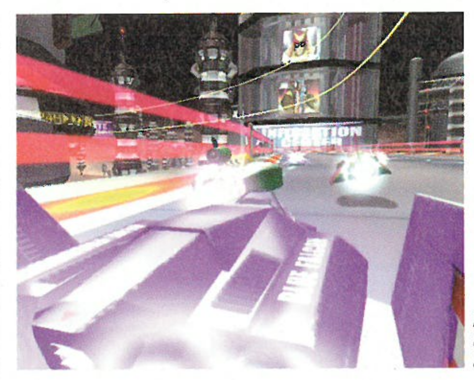
À l'occasion de sa première apparition face à la presse, lors du dernier E3 de Los Angeles, F-Zero GC n'avait pas vraiment réussi à convaincre les foules, car présenté dans une version beaucoup trop peu avancée. Plutôt dépouillé graphiquement et pauvre en effets spéciaux, ce nouveau volet d'une des plus prestigieuses séries de Nintendo a même, semble-t-il, légèrement déçu un certain nombre de journalistes. De toute évidence, la bande à Miyamoto n'a pas fait un choix lumineux en décidant de dévoiler une vidéo de ce soft au moment où il commençait à peine à prendre forme. Aujourd'hui, plus de deux mois après cette première sortie bien peu inspirée, on peut constater avec bonheur que ce jeu progresse de manière certaine.

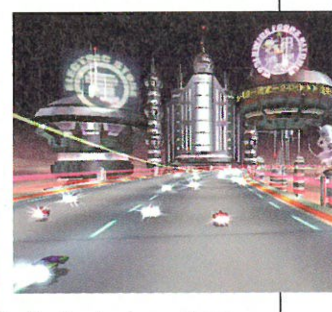

F-Zero devrait faire son grand retour dès la fin de l'année au Japon !



Un nouveau départ pour Captain Falcon

Les photos d'écran que nous vous proposons ici viennent directement de la version GameCube de ce soft qui, rappelons-le, sortira également en version Triforce dans toutes les bonnes salles d'arcade. L'affichage se fait en 60 images/seconde, même lorsque l'écran se couvre d'effets spéciaux. Le défilement et la rapidité de l'action devraient se situer à un niveau supérieur aux versions Super Nintendo et N64. Après les 400 km/h des véhicules du premier F-Zero et les vitesses dépassant le mur du son de ceux de F-Zero X, les bolides de F-Zero GC pourront-ils booster jusqu'à Mach 2 ? Même si rien d'officiel n'a encore été dévoilé à ce sujet, la liste des engins jouables devrait dépasser celle du volet N64 — trente machines. Amusement Vision se refuse encore à présenter les circuits de façon détaillée : en privé comme en public, le développeur n'a rien dévoilé de plus que le parcours de la démo de l'E3, qui s'illustre notamment par son absence de relief. En somme, on ne sait pas encore si l'on trouvera de grandes boucles verticales permettant de réaliser des loopings, ou encore des portions de circuits entièrement torsadées... Enfin, ce soft devrait proposer un Story Mode. On y retrouvera bien sûr Captain Falcon, le grand héros de la série, ses vieux rivaux de l'époque SNES, ainsi que de nouveaux pilotes redoutables, parmi lesquels un mystérieux perso dont la première photo vient d'être dévoilée par Nintendo...




L'action booste grave : vitesse étourdissante, traînées lumineuses, étincelles...

Calculatrices scientifiqu

T'es vraiment trop graph !

Pour bien calculer ta rentrée, choisis ta CASIO appropriée. De la FX 92 Collège pour t'éclater, à la GRAPH 100+ pour les filières hyper scientifiques, CASIO conçoit et propose des calculatrices adaptées à ton niveau.

Avec des fonctions spécifiques à chacun des produits CASIO, les suites, les statistiques et même le calcul formel ne sont plus un problème!

Et si tu en veux toujours plus, un kit de connexion PC est offert avec les GRAPH 65 et GRAPH 100+.

A toi les nouveaux programmes et les jeux à échanger ou télécharger.

De l'opération basique aux problèmes scientifiques, CASIO calcule vraiment tout!

Alors attention aux abus!





FX 92 COLLÈGE
GRAPH 100+
GRAPH 35+



www.cas-calcul.com

NOBLET DISTRIBUTION Tél. : 08 36 68 33 44 (0,34€/mn).

* Jeu gratuit sans obligation d'achat. Du 1er septembre 2002 au 30 juin 2003. Voir modalités sur les calculatrices en magasin.

Project Minerva





La ressemblance de l'héroïne avec la star Norika Fujiwara n'est pas toujours évidente, mais D3 Publisher semble s'en être globalement bien tiré.

Au Japon, Project Minerva fait partie des titres dont on parle pas mal en ce moment. Cependant, ce n'est ni en raison de sa réalisation, ni pour l'originalité de son système de jeu. Non, en fait, c'est tout simplement parce que ce soft, signé D3 Publisher, met en scène une superstar locale : Norika Fujiwara. Vedette du petit écran, cette superbe donzelle représente la femme idéale pour des millions de Nippons. Pour le bonheur de tous ces individus qui n'auront jamais la chance de l'approcher, D3 Publisher a décidé de la modéliser entièrement en 3D polygonale et de plonger son double numérique dans un jeu d'action/aventure à l'ambiance militaire sur PS2. Dans le soft, la belle Norika porte le nom d'Alicia et se présente comme un des membres d'une troupe spéciale. Son objectif : anéantir l'inquiétante Société Minerva au cours de différentes missions périlleuses...







Passage troublant, au cours duquel l'héroïne traverse un cimetière...

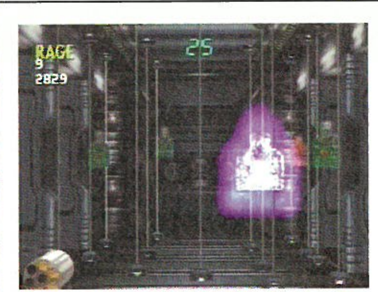
Éditeur : D3 Publisher • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 22 août 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.

Virtua Cop Re-Birth

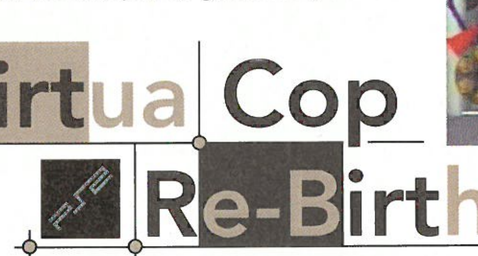
Avec ce Virtua Cop Re-Birth sur PS2, le moins que l'on puisse dire, c'est que la prodigieuse équipe Sega-AM2 (la série Virtua Fighter, etc.) ne semble pas avoir fait beaucoup d'efforts. En effet, bien que portant une aguichante appellation « Re-Birth », ce nouveau volet de la série des Virtua Cop ne devrait en effet n'être rien de plus qu'une simple compilation de deux titres : le moyenâgeux Virtua Cop (sorti en arcade en 1994) et VC2, sa fameuse suite. Selon Sega, ces deux jeux de gunshooting devraient bénéficier de graphismes améliorés tout en conservant parfaitement la vitesse et le gameplay original. Mmmoui. En tout cas, pour les « playstationneurs » qui n'auraient jamais touché à une bécane autre que Sony C.E. par le passé, cette galette interactive sera une bonne occasion de s'essayer à un jeu de tir au pistolet signé Sega.



Un titre défoulant, compatible avec le pistolet GunCon 2 de Namco.



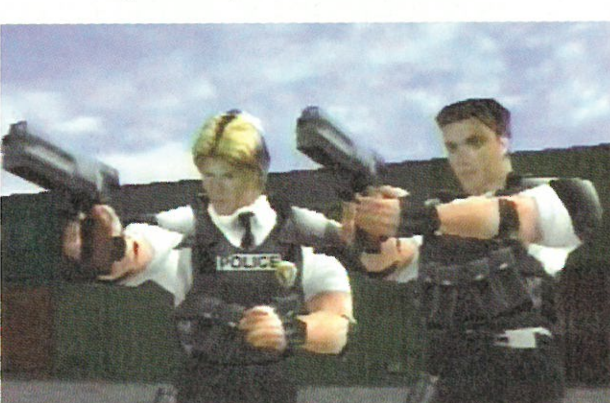




Éditeur : Sega (Sega-AM2)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Dispo depuis le 15 août
Sortie en Europe : N.C.



Les pro-Sony C.E. peuvent enfin découvrir la série Virtua Cop.

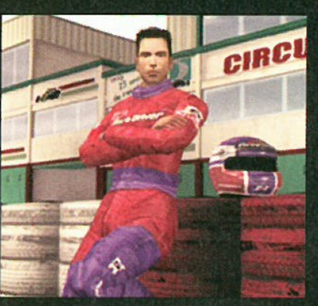




Il sera bien sûr possible de jouer à deux simultanément.

TOCA

RACE DRIVER™






PlayStation 2
TOCA
RACE DRIVER

Vitesse, gloire et... vengeance !

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.








www.codemasters.com

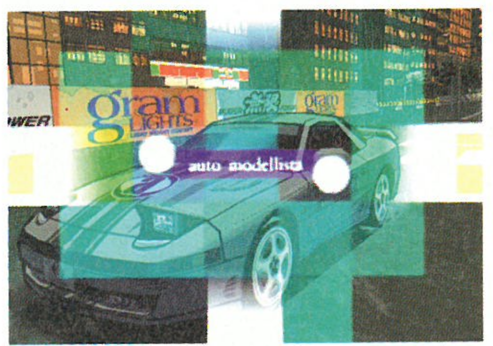


Made in Japan

Auto Modellista



Avec ce titre bourré d'idées nouvelles, Capcom espère bouleverser l'histoire des courses automobiles sur consoles.

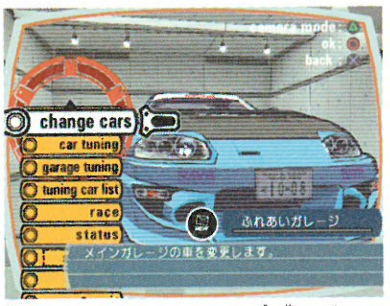


En mode VJ&Theater, l'option Free Mix vous permettra de réaliser d'incroyables mixages de vos replays.

Cet été, nous avons eu la chance de passer de longues heures sur une pré-version d'Auto Modellista, la fameuse course automobile en 3D cel shadée de Capcom. Autant dire tout de suite que la maniabilité, qui se situe entre un jeu d'arcade à la Ridge Racer (mais avec beaucoup moins de drift) et un simulateur, risque de ne pas mettre tout le monde d'accord. Il n'en reste pas moins que le comportement des automobiles se montre correct et que, personnellement, j'ai pris beaucoup de plaisir à conduire sur les différents circuits disponibles, notamment celui de Shinjuku, qui reproduit très fidèlement un des plus célèbres quartiers de Tokyo. Visuellement splendide — à condition de ne pas être allergique au cel shading —, ce soft vous en met vraiment plein la vue et les oreilles avec son mode VJ&Theater, qui permet de mixer en temps réel les images et les sons de vos plus beaux replays, puis d'enregistrer vos splendides montages sur Memory Card. Quant au mode Network et à ses multiples possibilités, il s'annonce particulièrement séduisant.

Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 22 août 2002
Sortie en Europe : N.C.


Prévu pour le 22 août au Japon, Auto Modellista devrait figurer dans nos tests le mois prochain !

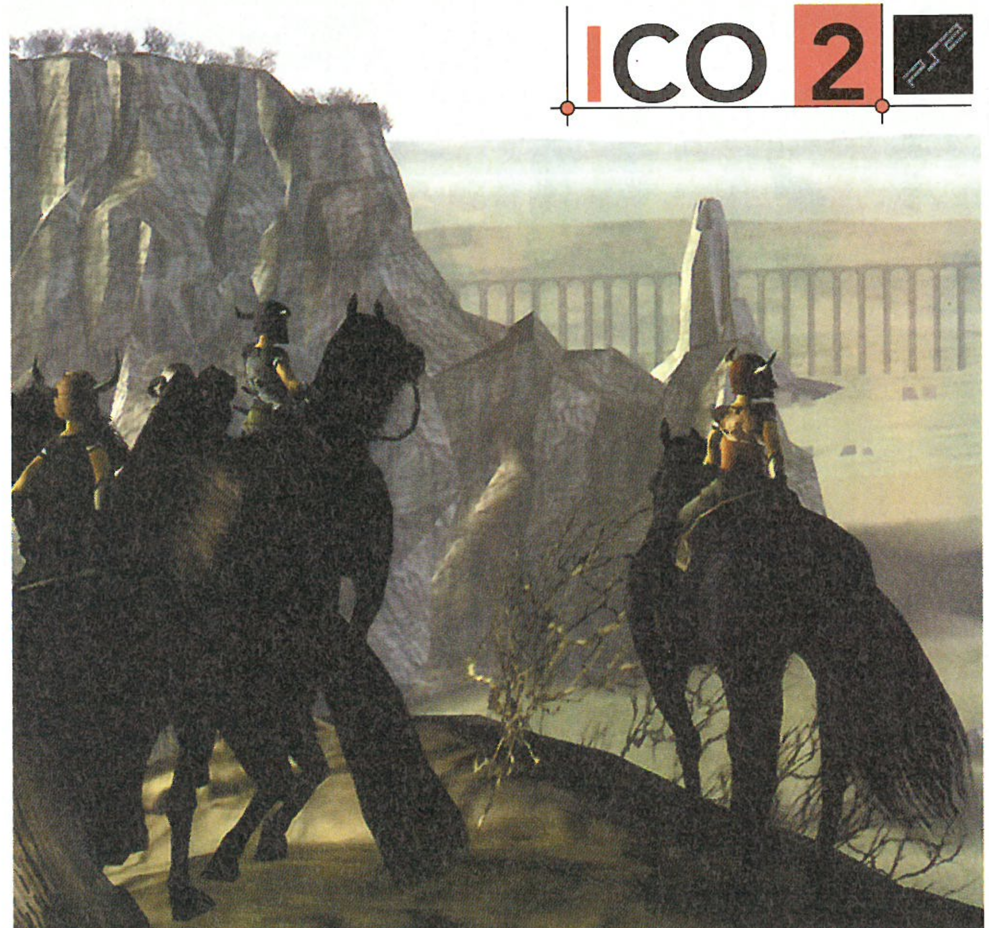


Dans votre garage, vous pourrez facilement customiser votre cher bolide.



Une fois connecté au réseau, le mode Communication permet de converser avec les autres joueurs et d'échanger pièces détachées et autres autocollants avec eux.

ICO 2



Pour de nombreux spécialistes, ICO constitue non seulement la plus admirable des créations vidéoludiques disponibles à l'heure actuelle sur PS2, mais aussi l'un des jeux les plus fantastiques de l'histoire des consoles. Rien que ça ! Récompensé par de nombreux Awards, ce soft de Sony C.E. fait incontestablement figure d'œuvre majeure. Ce mois-ci, nous vous présentons une des premières images d'un titre qui, dans quelques centaines de jours, portera peut-être le nom d'ICO 2. Elle est en effet issue de la prochaine création d'une équipe appelée Ico Team. Qui sont ces quatre cavaliers au casque corné ? D'où vient ce vaste paysage brumeux traversé par un aqueduc ? Pour l'heure, nul ne le sait. Utilisées dans une annonce de recrutement de l'Ico Team — pour des programmeurs, designers, animateurs et responsables de plannings qui participeront au nouveau projet — publiée dans la presse ludo-numérique nippone, les photos ont littéralement enflammé les Ico-fans japonais, qui voient en elles les premières scènes d'une suite tant attendue. Qu'en est-il réellement ? Réponse dans nos prochains numéros… En attendant, pour les retardataires (et il y en a beaucoup), vous pouvez toujours vous procurer ICO, premier du nom, qui vous fera chavirer de bonheur. Une autre façon de voir le jeu vidéo, assurément !

Éditeur : Sony C.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Des images accompagnées de la mention « Ces photos d'écran sont issues d'une version en cours de développement. Merci de vous abstenir de nous contacter pour toute demande de renseignements quant à la nature de ce jeu »…





Dans ce soft, vous incarnez un corsaire du ciel.



Les différences avec le jeu original sur DC sont minimes.

Voici les premières véritables images de la version GameCube d'Eternal Arcadia qui viennent d'être présentées au Japon. Incontournable sur Dreamcast, ce soft va donner une nouvelle dimension au catalogue de jeux de rôle de la nouvelle Nintendo.

Eternal Arcadia Legend



Éditeur : Sega (Overworks)
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Fin 2002
Sortie en Europe : N.C.





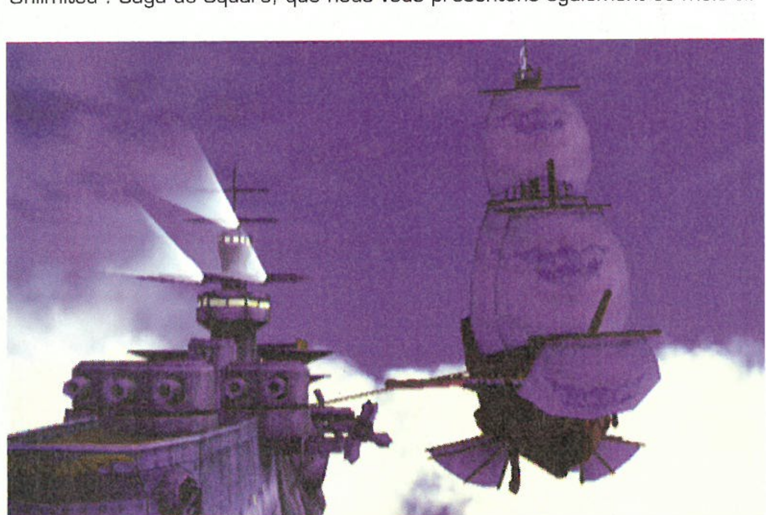
Non, vous n'êtes pas dans FFVII, mais bien dans Eternal Arcadia Legend.

La version PS2 étant définitivement annulée, Eternal Arcadia Legend ne sortira finalement que sur GC !

On ne dirait pas comme ça, mais la sortie d'Eternal Arcadia au Japon, c'était il y a deux ans déjà. Sublime à tous les points de vue, ce jeu de rôle développé avec amour par Overworks a su faire chavirer le cœur de bien des possesseurs de DC. Aujourd'hui, Sega compte faire découvrir ce fantastique soft à une plus large population de joueurs, en le portant sur GameCube. Originellement, cette adaptation devait sortir à la fois sur GC et sur PS2, mais afin de réaliser un travail plus efficace et de lancer un jeu de très haute qualité, Overworks a finalement préféré se concentrer uniquement sur la version GC. Aussi, le 1er août dernier, Sega a officiellement annoncé l'arrêt définitif du développement de la version PS2. Voilà une triste nouvelle pour les possesseurs de la 128 bits de Sony C.E., qui pourront toutefois se consoler avec Unlimited : Saga de Square, que nous vous présentons également ce mois-ci.







Un RPG captivant et bourré de scènes magnifiques en 3D temps réel.

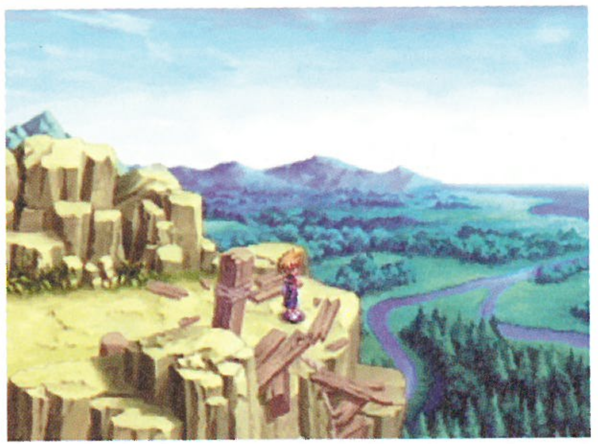
Des pirates sur GameCube ?!!

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Eternal Arcadia, rappelons que ce RPG se déroule dans un monde étrange, dans lequel on peut découvrir un continent flottant dans le ciel. Le joueur incarne un jeune pirate des airs — on évitera de parler de « pirate de l'air »... —, qui part pour une grande aventure à travers... le ciel, oui, évidemment. Sous-titrée « Legend », cette version GC ne se limite pas à une simple adaptation. C'est en tout cas ce que nous disent les attachés de presse de Sega. On y trouve en effet de nouveaux personnages, dont « Piastol la Déesse de la Mort », de nouveaux events, ainsi que des éclaircissements concernant certains mystères de la version DC. Du reste, les graphs 3D bénéficient d'une qualité légèrement améliorée et quelques nouvelles fonctions viennent encore enrichir le système de jeu. Globalement, il ne faudra pas s'attendre à de gros bouleversements, mais on appréciera le fait que Sega fasse l'effort de réaliser une adaptation absolument irréprochable d'un hit DC — ce qui n'était pas toujours le cas ces derniers temps. Pour les fans du premier volet comme pour les possesseurs de GC, voilà sans nul doute un titre à ne manquer sous aucun prétexte.

Mon QuoVadis c'est moi.



Avant d'entrer pleinement dans cette preview, rappelons les faits principaux concernant l'ensemble de la série des Tales de Namco. Quasiment inconnue en Occident, elle est pourtant très appréciée au Japon. Les grands débuts de cette série remontent à décembre 1995, avec la sortie de Tales of Phantasia sur Super Famicom. Profitant habilement des capacités visuelles et sonores de la 16 bits de Nintendo, et introduisant un agréable système de combat appelé Linear Motion Battle, ce sympathique RPG reçoit un très bon accueil dans son pays d'origine — notez que le Tales of Phantasia, commercialisé en décembre 1998 sur PSone, n'est autre que la conversion de ce soft, avec comme point fort une totale refonte graphique et sonore. Décembre 1997, la série passe de la SFC à la PSone, avec un deuxième volet intitulé Tales of Destiny. Le système de combat revient dans une version améliorée : on parle alors de Enhanced Linear Motion Battle. En 2000, la série fait un passage sur GB avec Tales of Phantasia Narikiri Dungeon. Novembre 2000, le véritable troisième volet débarque enfin dans les game shops nippons : Tales of Eternia. Reprenant les systèmes de base de Phantasia et de Destiny, ce titre compatible Pocket Station — vous vous souvenez ? — apporte quelques améliorations intéressantes, ainsi qu'un ensemble de mini-jeux distrayants. En janvier 2002, toujours sur PSone, Namco nous pond Tales of Phandam Vol.1, un « fan disc » en forme de fourre-tout, basé sur un petit jeu d'aventure et comportant également un jeu de puzzle pour deux joueurs. Remarquez enfin que la sortie de Tales of Destiny 2 sur PS2 en décembre prochain sera précédée de celle de Tales of the World Narikiri Dungeon 2 sur GBA courant octobre. Notre Greg national se chargera sans nul doute d'analyser ce petit RPG au cours d'un article piquant et inspiré, comme à son habitude.



Pour le petit Kyle, l'heure de partir à l'aventure a sonné.

Tales of Destiny 2



Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Décembre 2002
Sortie en Europe : N.C.



Avec ce soft prévu pour décembre au Japon, Namco devrait passer de bonnes fêtes de fin d'année.

Namco a enfin levé le voile sur le tout nouveau volet de sa série de jeu de rôle « Tales ». Si ce soft ne semble rien présenter de révolutionnaire, il devrait néanmoins figurer dans la liste des grands titres de Noël au Japon.



Les conditions météorologiques peuvent fortement varier en fonction des lieux.



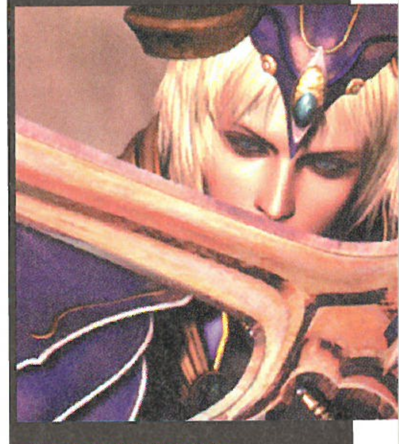
La roue du destin se remet en marche

La série des Tales poursuit donc son bonhomme de chemin avec ce Tales of Destiny 2 sur PS2. L'action se passe 18 ans après le précédent volet. Le héros porte le nom de Kyle Dunamis. Du haut de ses quinze ans, il s'ennuie à mourir et rêve de devenir un jour un véritable héros aimé et respecté de tous, exactement comme l'est son père. Et son père, figu-

en bref 

RETOUR AUX SOURCES DE LA FANTAISIE

Vous le savez, Square compte commercialiser des remakes de Final Fantasy (le premier de la série) et de FFII sur PSone. Techniquement, on aura droit à une qualité supérieure aux versions originales Famicom (8 bits). En fait, il semblerait qu'on retrouve les graphismes des versions WonderSwan Color, ce qui fait bien faiblard pour de la PSone. Bien sûr, on aura droit à des opening movies en images de synthèse, histoire de dire que chez Square, on n'a pas beaucoup d'idées, mais qu'on a des mecs qui assurent grave en création d'images de synthèse. Chaque jeu coûtera 3 800 yens, et un Premium Package contenant les deux jeux accompagnés de trois figurines sera proposé à 8 800 yens. Sortie au Japon : automne 2002. Europe : N.C.



BH2 ET BH3 SUR GC, CE SERA POUR 2003 !

Capcom a attendu la veille de notre bouclage pour dévoiler les premières photos de Bio Hazard 2 et de Bio Hazard 3 sur GC. Conversion de BH2 Dualshock Ver. sorti en 1998 sur PSone, le BH2 de la GC reprend exactement le jeu original et ne semble jouir que de graphismes légèrement lissés. Idem pour BH3 Last Escape, qui est pour sa part une conversion du BH3LE de la PSone (lancé en 1999). Adressés aux plus mordus des mordus de la série et à tous les joueurs qui ne les connaîtraient pas encore, ces deux jeux sortiront simultanément en 2003 au Japon (et sans doute également en Europe).





Les graphs 3D des phases « carte » devraient demander encore pas mal de travail aux développeurs.





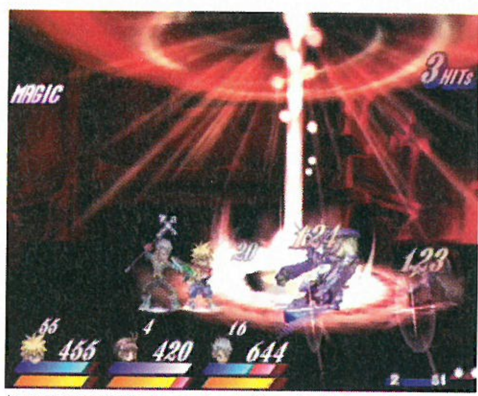
Classiques, les phases d'exploration ne devraient pas spécialement nous surprendre.

L'action se déroule 18 ans après le précédent volet

rez-vous qu'il n'est autre que le héros de Tales of Destiny, le précédent volet. Ainsi, né de Stan et de la jolie Luty, notre petit Kyle a donc dans ses veines le sang de deux aventuriers sans peur et sans reproche... Toute l'histoire se déroule donc autour du gentil et habile — mais aussi très inconscient — Kyle. En début de partie, il va ainsi décider de partir à l'aventure avec pour seule et unique intention de devenir un héros. Enfin, pas exactement, car il y a aussi une subtile histoire d'amitié — voire d'amour — dans tout cela. En effet, même si les gens de chez Namco se montrent encore très peu clairs et précis à ce sujet, il semblerait que l'apparition de la douce Reala, 16 ans et de grands yeux marron, constitue le véritable point de départ de l'aventure de Kyle. Héroïne de ToD2, Reala apparaîtra parfois aux côtés de Kyle pour l'épauler lors des combats. L'univers de jeu vient directement du précédent volet, de sorte que les fans ne devraient pas se sentir trop dépaysés. Toutefois, de très nombreux éléments bénéficient d'une rénovation totale, à commencer par la phase « carte » qui, cette fois, propose exclusivement des graphismes en 3D polygonale. Namco nous promet que ces passages bénéficieront d'un rendu convaincant, avec un effet de profondeur bien prononcé. En revanche, les donjons et autres bâtiments à visiter resteront pour leur part constitués d'images fixes, que le joueur explorera de fond en comble à la recherche de différents objets et autres mystérieux mécanismes...



Le dynamisme de la mise en scène des combats fait plaisir à voir.



Lors des combats, la magie est bien sûr de la partie.



Lorsque la caméra se rapproche, on peut parfaitement voir les expressions du visage des persos.







Les combats conservent le style et l'approche de ceux du précédent volet.



Des combats plus excitants

Reprenant toutes les bases de celui du précédent volet, le système fondamental de combat propose une bonne dose d'action, notamment grâce à l'incontournable Linear Motion Battle. Côté pures améliorations, on remarquera que les commandes de la Garde sont désormais plus simples à actionner. De nouveaux systèmes tels que le Battle Grade Point, qui vous permet d'accéder à différents titres, et le Spirits System, qui affiche la concentration et le pouvoir spirituel de votre héros, sont de la partie. Plus profondes qu'auparavant, les batailles se montrent surtout beaucoup plus spectaculaires. Certes, ça n'a encore rien à voir avec les magies d'un FF, mais pour un Tales, ça surprend. Entre un écran qui effectue automatiquement différents zooms sur l'action et des magies riches en effets spéciaux et en couleurs, on a nettement la sensation de découvrir un Tales nouvelle génération. Globalement, ce soft devrait jouir d'une qualité graphique tout à fait acceptable et — on s'en félicite — largement supérieure à celle du précédent volet sur PSone. Même si les premiers screenshots dévoilés par Namco proviennent d'une préversion estimée à seulement 30 %, ils permettent tout de même de mesurer l'ampleur de l'évolution. Signalons pour terminer qu'une nouvelle fois le character design est signé Mutsumi Inomata, dont le style particulier ne fera peut-être pas l'unanimité parmi vous...

Space Fishermen

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Fin octobre 2002
Sortie en Europe : N.C.

Édité par Sony C.E., Space Fishermen nous vient tout droit des studios de développement de Land Ho !, à qui l'on doit notamment l'insolite PenPen Triicelon, un programme qui figurait parmi les jeux de lancement de la Dreamcast au Japon. Le directeur du développement, Tomohiro Kondô, fait figure de vieux routier de l'industrie du jeu vidéo, puisqu'il a participé à la création de titres tels que Switch sur Mega-CD ou encore Panzer Dragoon sur Saturn. Réalisé sur PS2, Space Fishermen se présente comme un jeu d'action original, basé sur un concept de pêche à la ligne dans l'espace. Répondant à une requête du Chef de l'Association de la Pêche dans l'Espace, les trois héros du jeu partent à l'aventure afin de ferrer les plus gros poissons de la voie lactée. Plus de 150 sortes de poissons les attendent sur 18 planètes différentes...

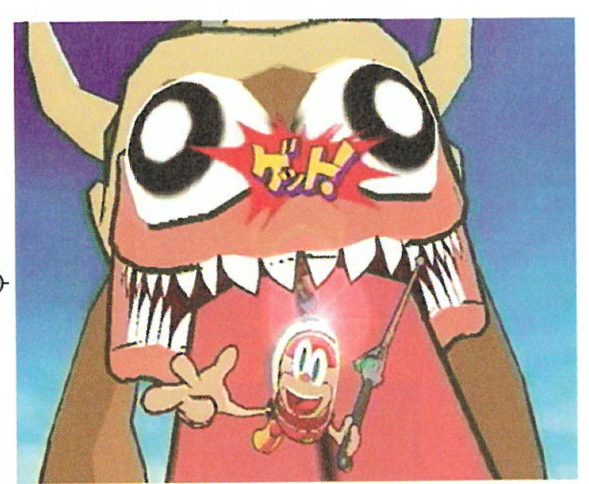
Le thon spatial, c'est un régal !

Au cours de l'aventure, le joueur va être amené à pêcher d'incroyables poissons géants, dont certains font plusieurs centaines de mètres de longueur. Plus orienté jeu d'action que simulateur de pêche à la ligne, Space Fishermen ne se jouera pas à l'aide d'une manette « canne à pêche », mais simplement avec la manette classique Dual Shock 2, le moulinet s'actionnant en faisant tourner méthodiquement le stick analogique. Globalement, on devrait profiter de commandes simples et agréables. Toute la première partie du soft se présente comme un pur jeu d'action, tandis que la seconde de moitié semble s'orienter un peu plus vers un jeu de collection. Quoi qu'il en soit, finir ce soft ne devrait pas prendre énormément de temps. En revanche, le fait de retrouver et de parvenir à pêcher la totalité des poissons nécessitera beaucoup plus d'heures de jeu — une trentaine environ selon les développeurs.
D'un point de vue technique, ça s'annonce plutôt correct. Comme vous pouvez le constater en regardant ces quelques screenshots, tout l'affichage se fait en 3D cel shadée. Actuellement à un stade de développement situé à environ 80 %, ce DVD-Rom fera partie de la line up de l'automne 2002 de Sony C.E. au Japon.



Un titre entièrement créé en 3D cel shadée.

Avec Space Fishermen, Sony C.E. nous propose de partir à la découverte d'une discipline bien étrange : la pêche à la ligne intergalactique... Frais et délirant, ce petit soft n'est peut-être pas aussi crétin qu'il en a l'air !



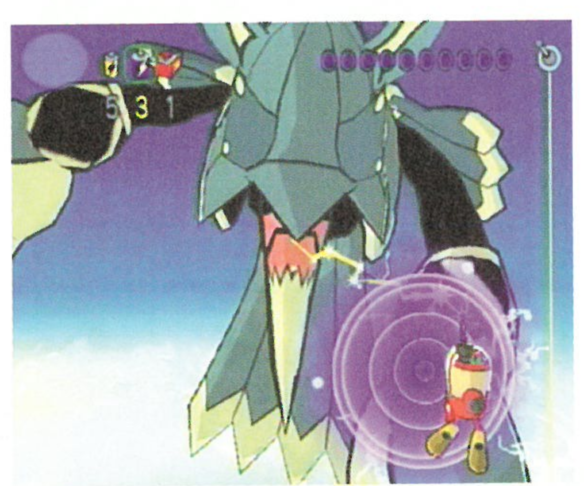
Bien joué ! Vous venez de faire une grosse prise !





Sony C.E. reste encore un éditeur très ouvert aux projets originaux et audacieux.

Tous les gros poissons vous demanderont beaucoup de temps et d'efforts...


Notez bien que le fil de votre canne à pêche est en fait un éclair de courant électrique !

en bref

VENUS SERAIT-ELLE BRAVE ?

Le fameux Venus Project de Namco a enfin un nom officiel : Venus & Braves. Ce RPG reprend les bases de 7 (Seven). Il propose notamment des combats fortement orientés stratégie, et jusqu'à sept personnages à positionner sur des cases de manière à délivrer les coups les plus efficaces et les mieux adaptés. Réalisé sur PS2, il jouit de superbes graphismes et dégage une ambiance assez extraordinaire. Si l'on sait que son stade de développement se situe à environ 50 %, on ne connaît toutefois pas encore sa date de sortie au Japon. Sortie en Europe : N.C.



L'EXPANSION DE CULDCEPT CONTINUE

Culdcept, la série de jeux de stratégie à base de cartes créée par Omiya Soft, continue sa carrière. Après des versions Saturn, PSone et Dreamcast, voici venir un tout nouveau volet sur PS2. Intitulé Culdcept Expansion II, ce soft sera commercialisé par Sega le 26 septembre prochain au Japon. Actuellement à un stade de développement d'environ 70 %, il ne devrait rien proposer de particulièrement nouveau, si ce n'est une option jeu en réseau. Sortie en Europe : N.C.

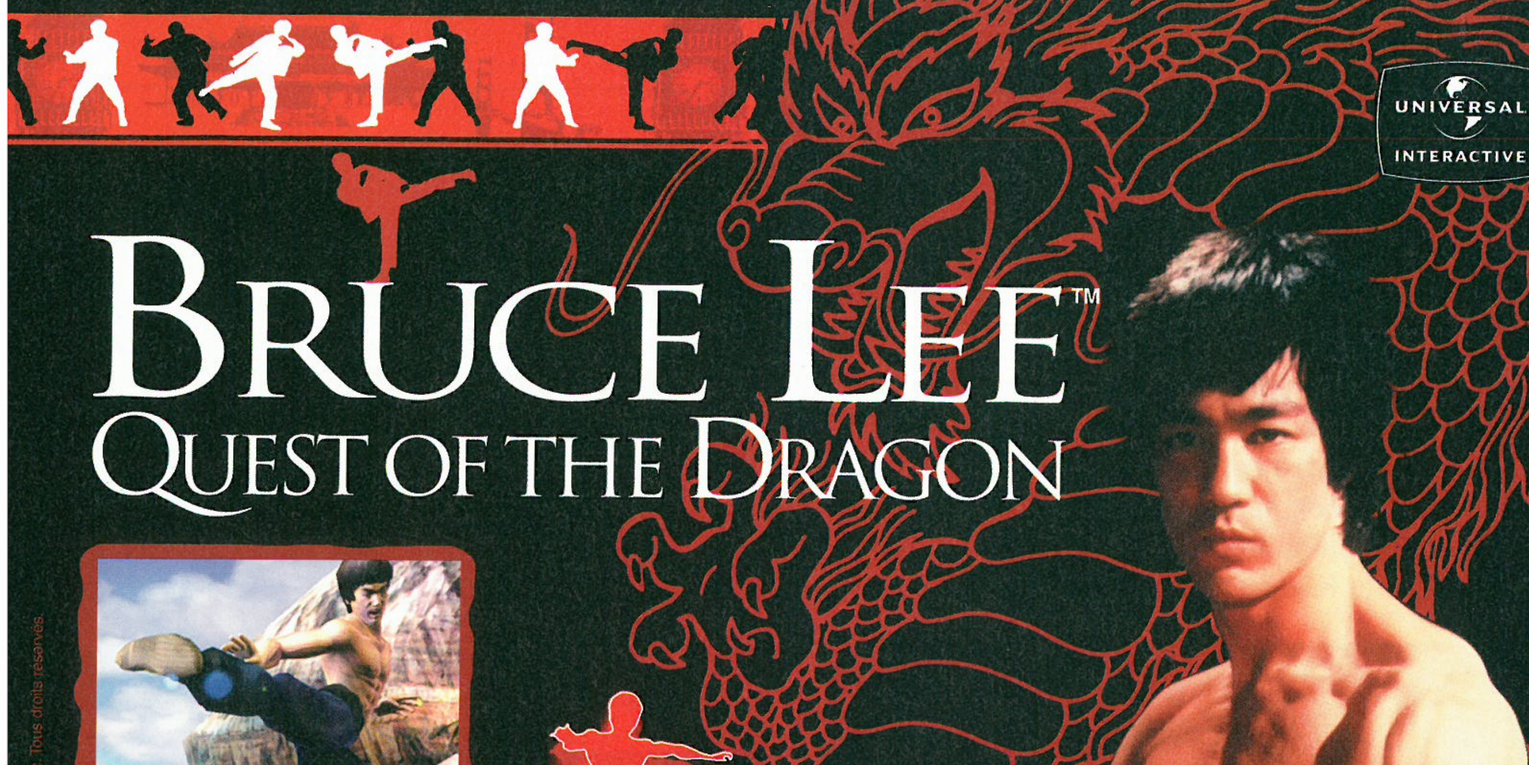




SONIC GARDE DE L'AVANCE

Juste un petit mot pour vous dire que la suite de l'excellent Sonic Advance devrait sortir avant la fin de l'année au Japon. Intitulé fort logiquement Sonic Advance 2, ce soft s'illustrera par une vitesse de défilement de l'écran encore plus élevée que dans le précédent volet sur GBA, ainsi que par des graphs 2D extrêmement soignés. Sortie en Europe : N.C.

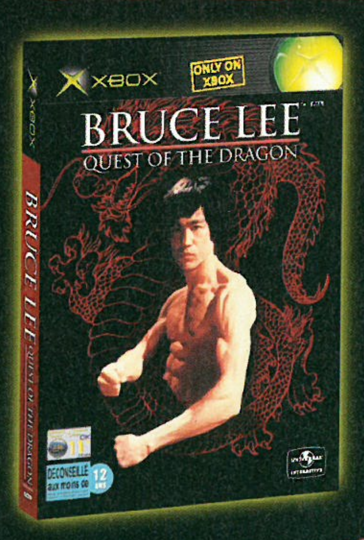












SEULE LA FUREUR DE VAINCRE VOUS CONDUIRA À LA VICTOIRE.

Pour la première fois sur console, combattez comme seul Bruce Lee sait le faire.

Développé exclusivement pour la Xbox, Bruce Lee Quest of the Dragon est un jeu d'action et d'aventure dans lequel vous mènerez des combats épiques et des quêtes mystérieuses. Saurez-vous lutter pour votre survie ?

- Plus de 100 mouvements de Jet Kun Do inventés par Bruce Lee recréés grâce à la motion capture.
- 8 techniques d'arts martiaux différentes : Jet Kun Do, Taekwondo, Shaolin Dragon, Kick Boxing, Kung Fu, ...
- Un système d'apprentissage innovant, des combats contre des ennemis multiples avec un système de ciblage automatique.

www.universalinteractive.com/bruceleegames







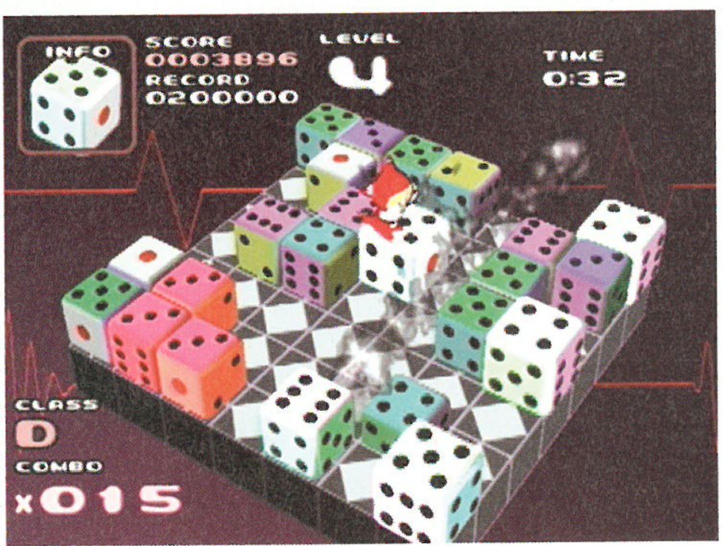


XI [sái] GO



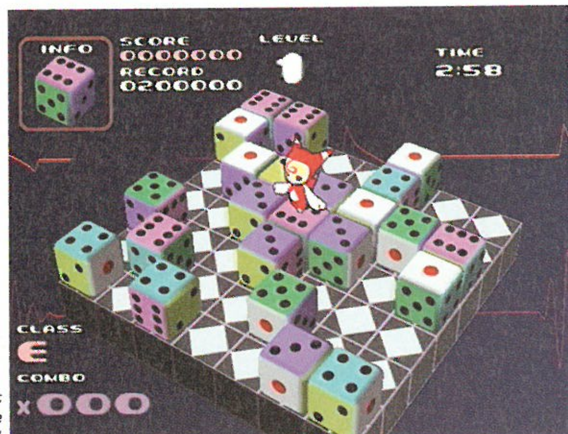
Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Automne 2002
Sortie en Europe : N.C.

Gros succès sur PSone au Japon il y a déjà quatre ans, le jeu de puzzle XI — prononcez « saï » — arrivera cet automne sur les 128 bits de la PS2. Si l'on se fie à la première pré-version disponible, l'intérêt semble une nouvelle fois au rendez-vous.



Un bon petit jeu de réflexion débarque sur la 128 bits de Sony C.E.

Lancé sur PSone en 1998, XI [sái] a fait une très belle carrière au Japon, mais n'a pas connu le même succès à l'étranger. Très plaisant et fort bien réalisé, ce jeu de puzzle demandait au joueur de faire rouler des dés sur une sorte de damier, et de les mettre côte à côte de manière à ce que plusieurs dés portant le même nombre sur la face supérieure se retrouvent gentiment alignés. Cette opération se soldait par la disparition des dés concernés, d'une manière assez similaire à l'élimination des lignes dans Tetris. Dans quelques mois, un tout nouveau volet de ce jeu fera donc son apparition sur la PS2 japonaise. En avant-première, nous avons pu essayer la bête. Première constatation : le principe et le système de jeu restent exactement les mêmes. Deuxième constation : techniquement et esthétiquement, ça semble irréprochable. Les développeurs ont fait une subtile utilisation de la 3D cel shadée sur différents éléments — notamment les persos — et de petits effets spéciaux bien fichus viennent régulièrement illuminer l'écran. Une fois qu'on a le pad en main, il devient difficile de se détacher de ce joli soft à l'intérêt très élevé !



Le deuxième volet de XI [sái] arrive enfin, et sur PS2 !



Dans XI [sái] GO, les dés finissent toujours par exploser !



Petits effets spéciaux impeccables et jolie 3D cel shadée sont au programme.



Pour parvenir à bien faire le ménage, il faut réfléchir vite et connaître parfaitement le positionnement des faces d'un dé classique.

Le dernier des XI ?

Ouvrons maintenant une petite parenthèse faussement culturelle, en nous penchant sur le titre de ce soft, qui, dans sa version originale, s'écrit XI suivi du katakana « go ». En japonais (comme en français d'ailleurs), on doit le prononcer ainsi : « saïgo ». Eh bien figurez-vous qu'il y a là un petit jeu de mots. Si vous avez pigé, c'est que vous avez bien assimilé le vocabulaire de votre précieuse méthode « Le japonais les doigts dans le nez ». Sinon, ne paniquez pas, on vous explique tout : en japonais, le mot « saigo » signifie « dernier, final, ultime ». Tout ceci nous laisse imaginer qu'il s'agit donc peut-être du dernier XI et qu'après, ben, y en aura plus ! Snirf... À moins que le go en katakana ne soit en fait qu'une transcription du « go ! » anglais. Le titre du soft signifierait alors quelque chose comme « Va XI !, Fonce XI ! »... Quand même, la profondeur de ce titre ambigu, ça épate, hein ! On revient sans plus attendre au soft lui-même, en nous penchant sur les modes de jeu : outre le mode de jeu classique, on pourra s'essayer à un mode Quest, dans lequel vous vous débarrasserez des ennemis rencontrés en cours de route en les faisant exploser, et à un mode Wars pour des matchs multijoueurs qui autorisent jusqu'à cinq participants simultanément, tous deux s'annonçant particulièrement prenants !


Voici quelques-uns des ennemis que vous affronterez au cours du jeu.



LOGOS

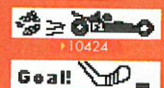
Depuis un mobile SFR, appelle le LOGO soit 5646*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203**

En guest et en exclu: Largo Winch
© Dupuis 2002
Franck - Van Hamme
Exclusivité Largo Winch jusqu'à fin Septembre 2002



































10768 10774 10776 10769 10777 10778
10024 10343 10390 10401 10424 10444 10451 10481 10091
100501 10505 10520 10523 10589 10591 10604 10133 10873
10875 10876 10766 10165 10342 10360 10385
10400 10528 10534 10642 10646 10657 10663
10809 10956 10961 10962 10772 10748 10944



SONNERIES

Depuis un mobile SFR, appelle le SONN soit 7666*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203**



- **10011** Survivor
- **10019** Dirty Dancing
- **10021** Don't tell me
- **10032** Je sais pas jouer
- **10038** Livin' la vida loca
- **10040** Maya l'abeille
- **10041** Me gustas tu
- **10050** Amicalement vôtre
- **10072** Drôles de dames
- **10073** It's raining men
- **10082** James Bond
- **10083** L'envie d'aimer
- **10084** L'île aux enfants
- **10087** Magnum
- **10088** Melrose Place
- **10089** Mission Impossible
- **10093** Pretty woman
- **10097** Star Wars
- **10099** Bodyguard
- **10101** The next episode
- **10103** Titanic
- **10104** We are the champions
- **10105** Fame
- **10108** Lady Marmalade
- **10122** Ces soirées-là
- **10138** Every breath you take
- **10148** I will survive
- **10153** J'en rêve encore
- **10156** L'Alizé
- **10169** Les rois du monde
- **10172** Moi lolita
- **10184** Pulp fiction
- **10190** Sex Bomb
- **10194** Starsky et Hutch
- **10209** X Files
- **10222** Grease
- **10234** Ally Mc Beal
- **10236** American Pie
- **10242** Batman
- **10256** Dadadirladada
- **10290** Didi
- **10343** Absolutely Fabulous
- **10552** Lady Marmalade 2
- **10590** L'homme araignée
- **10672** Profiler
- **10700** Scooby doo
- **10702** Sex and the city
- **10724** Sous le soleil
- **10770** Tomb raider
- **10785** Un gars, une fille

Attention : tous les codes listés sont des codes Nokia

top 5

- **10941** Stach Stach
- **10924** Whenever wherever
- **10868** Qui est l'exemple
- **10873** Because I got high
- **10089** Mission Impossible

Compatibles avec les téléphones NOKIA adaptés, SAGEM adaptés, MOTOROLA 50/P250/V100/T191, PHILIPS fisio, Xenium 9@9, Azalys, Alcatel One Touch 511



REPONDEUR

Depuis un mobile SFR, appelle le PERS soit 7377*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 700 830**



- Tout en Musique
- Avec des Stars
- Humour
- Imitation
- Fausse Pub
- Parodie de Film
- Série Télé
- Sexy
- Bilingue
- Classique
- Professionnel
- Cartoon

Compatibles avec tous les téléphones mobiles

Recommandé par



Et plus de 1000 autres logos, sonneries et répondeurs sur www.vizzavi.fr ou www.sfr.fr

*Prix des services = 1,35 €/appel + prix d'une communication normale **1,35 €/appel + 0,34 €/minute ***Voir liste détaillée sur www.vizzavi.fr

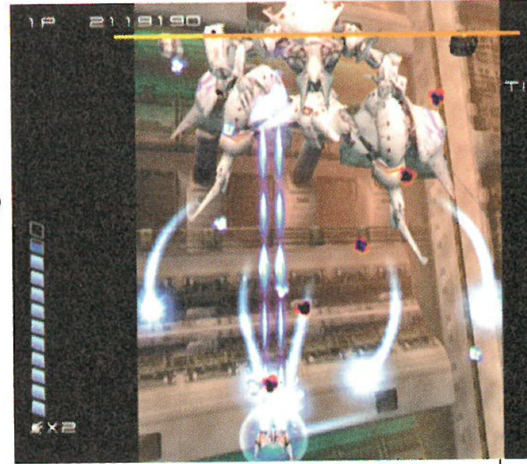
En utilisant nos services, vous acceptez de faire partie de notre base. Cependant, conformément à l'article 34 de la loi n° 78-17 de la loi du 06/01/1978 relative à l'informatique, fichiers et libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Vizzavi France - Service Clients - BP 4029 - 06301 Nice Cedex 4 ou en se rendant sur www.vizzavi.fr, rubrique Aide /



Ikaruga



Éditeur : Treasure
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : 5 septembre 2002
Sortie en Europe : N.C.



Comme le veut la tradition, de bons gros boss bien puissants vous attendent à la fin de chaque niveau.

Treasure a profité de l'été pour annoncer la conversion d'Ikaruga sur Dreamcast. Prévu pour le 5 septembre au Japon, ce soft constituera sans doute le dernier grand jeu de l'ultime console Sega.

Alors que la console de Sega s'apprête à rendre définitivement l'âme, Treasure nous annonce un gros titre sur ce support : le shoot them up vertical Ikaruga, déjà disponible dans toutes les bonnes salles d'arcade. Voilà qui rappelle fortement la conversion de Radiant Silvergun — le meilleur shoot de l'ère 32 bits ! — au moment où la Saturn s'apprêtait à tirer sa révérence. L'histoire se répète, pour le bonheur des gamers et de tous les fans de consoles Sega (je parle du jeu). En fait, l'officialisation de la conversion d'Ikaruga sur DC n'a rien de bien étonnant. En effet, le jeu original tourne sur la carte Naomi qui, rappelons-le, n'est autre que la version arcade de la technologie Dreamcast. Treasure ne fait donc que se contenter de porter un titre adaptable les doigts dans le nez. Mais quel titre !



Dernier hommage de Treasure à une console que bien des gamers regretteront, le grand Ikaruga débarquera dans les game shops nippons le 5 septembre prochain.

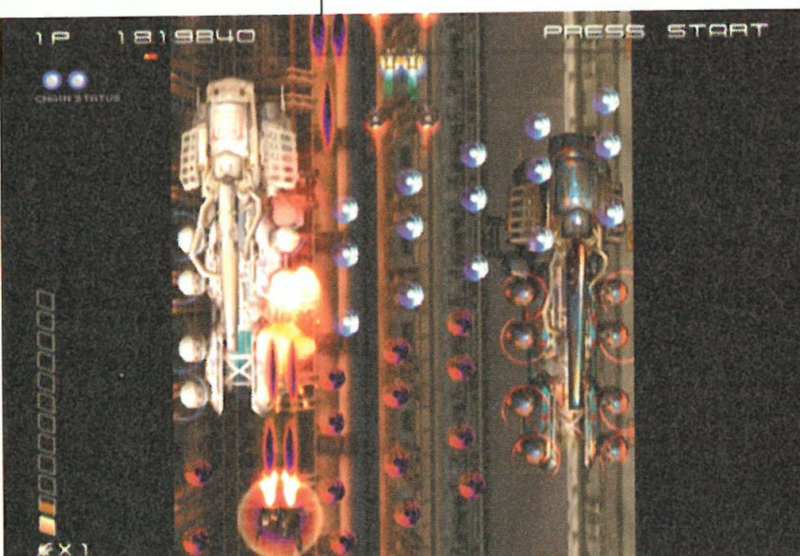
Attention, chef-d'œuvre !

Sur DC, on a droit à un programme strictement identique à la borne d'arcade originale. En somme, techniquement, les cinq niveaux de ce soft calment vraiment sec. Outre un défilement vertical réglé à merveille, on peut découvrir tout un ensemble de superbes éléments modélisés en 3D, des décors riches usant parfois de textures photo-réalistes, des effets spéciaux somptueux, le tout se révélant d'un degré de finition extrêmement élevé. En ce qui concerne le système de jeu, on nous a concocté un mélange de pur shoot them up et de puzzle. En effet, si l'on tire bien sur tout ce qui bouge tout en évitant les attaques ennemies comme dans tous les autres shoots, on doit aussi réfléchir en permanence. Pourquoi ? Parce que les commandes comprennent un bouton permettant de changer d'attribut : en une pression, vous rattachez votre vaisseau à une couleur, soit le blanc, soit le noir. Quand vous évoluez en blanc, les attaques blanches des ennemis ne vous atteignent pas et vos tirs sont deux fois plus efficaces face aux ennemis rattachés au noir. En revanche, vous êtes vulnérable face aux tirs noirs et vos attaques n'ont que peu de puissance face aux ennemis rattachés à la même couleur que vous, le blanc. Vous suivez ? Bien. Alors pour savoir ce qui se passe lorsque vous évoluez en noir, vous reprenez les phrases précédentes en remplaçant blanc par noir, et vice-versa (NDTraz : oh le lourd !). Et vu que le jeu vous oblige, de par le réglage très vicieux des attaques ennemies, à jongler en permanence entre ces deux couleurs, autant vous dire que la moindre seconde d'inattention vous sera systématiquement fatale.

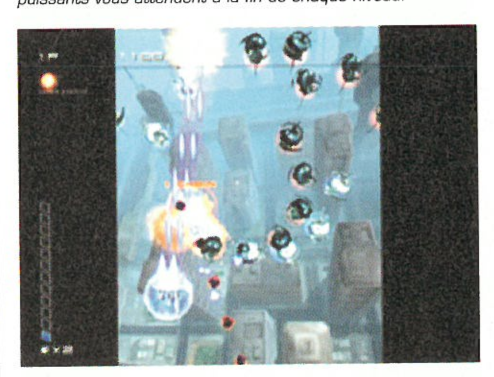




Ikaruga se démarque de la concurrence à la fois par la qualité de sa réalisation et par l'originalité de son système de jeu.



Lorsque vous évoluez en noir, les tirs rattachés au noir ne vous atteignent pas et vos attaques peuvent aisément exterminer les ennemis rattachés au blanc.







Shinobi

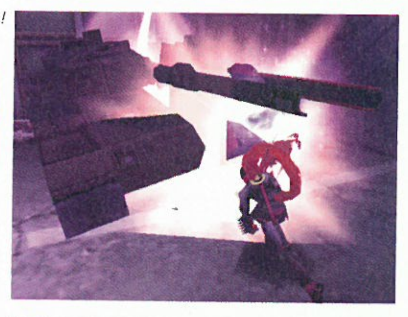
Tokyo, à l'aube du 21e siècle. Un terrible tremblement de terre vient de frapper la capitale nippone, dont de nombreux quartiers sont complètement détruits, anéantis. Étrangement, un gigantesque château doré fait alors une brusque apparition quelque part dans la ville. Peu après, les troupes de créatures étranges de Shikigami prennent possession des lieux : entre les mains d'êtres diaboliques, Tokyo plonge définitivement dans le chaos. Définitivement ? Non, car même au cours de l'ère paisible qui a précédé la catastrophe, Hotsuma — le perso que vous incarnez — n'a jamais cessé de fréquenter son club d'arts martiaux, et a précieusement gardé sa bonne vieille panoplie de ninja grise et rouge. Résultat : le voilà fin prêt pour une grande aventure violente et stylée au cœur de ce qui est devenu la capitale du mal... Voilà en gros comment on pourrait résumer le scénario très inspiré qui sert de prétexte à ce tout nouveau volet de la série Shinobi, dont Sega vient de dévoiler les toutes nouvelles photos. On se tait et on admire !

Éditeur : Sega (Overworks)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Fin 2002
Sortie en Europe : N.C.


L'action vous est dévoilée en 3D temps réel selon une caméra souple et rapide.

Avec votre katana, vous pourrez découper les chars d'assaut en rondelles !


Dans Shinobi, il faudra apprendre à trancher ses adversaires en série (trois, quatre voire cinq dans le même mouvement) et le plus esthétiquement possible.

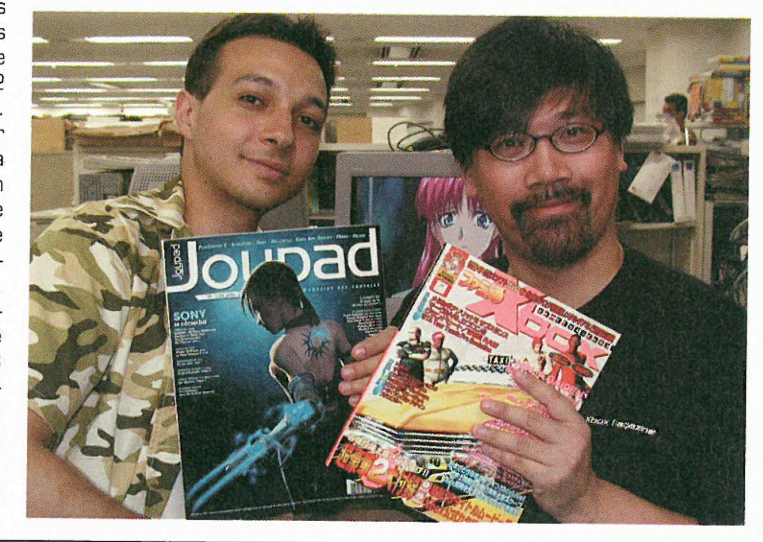




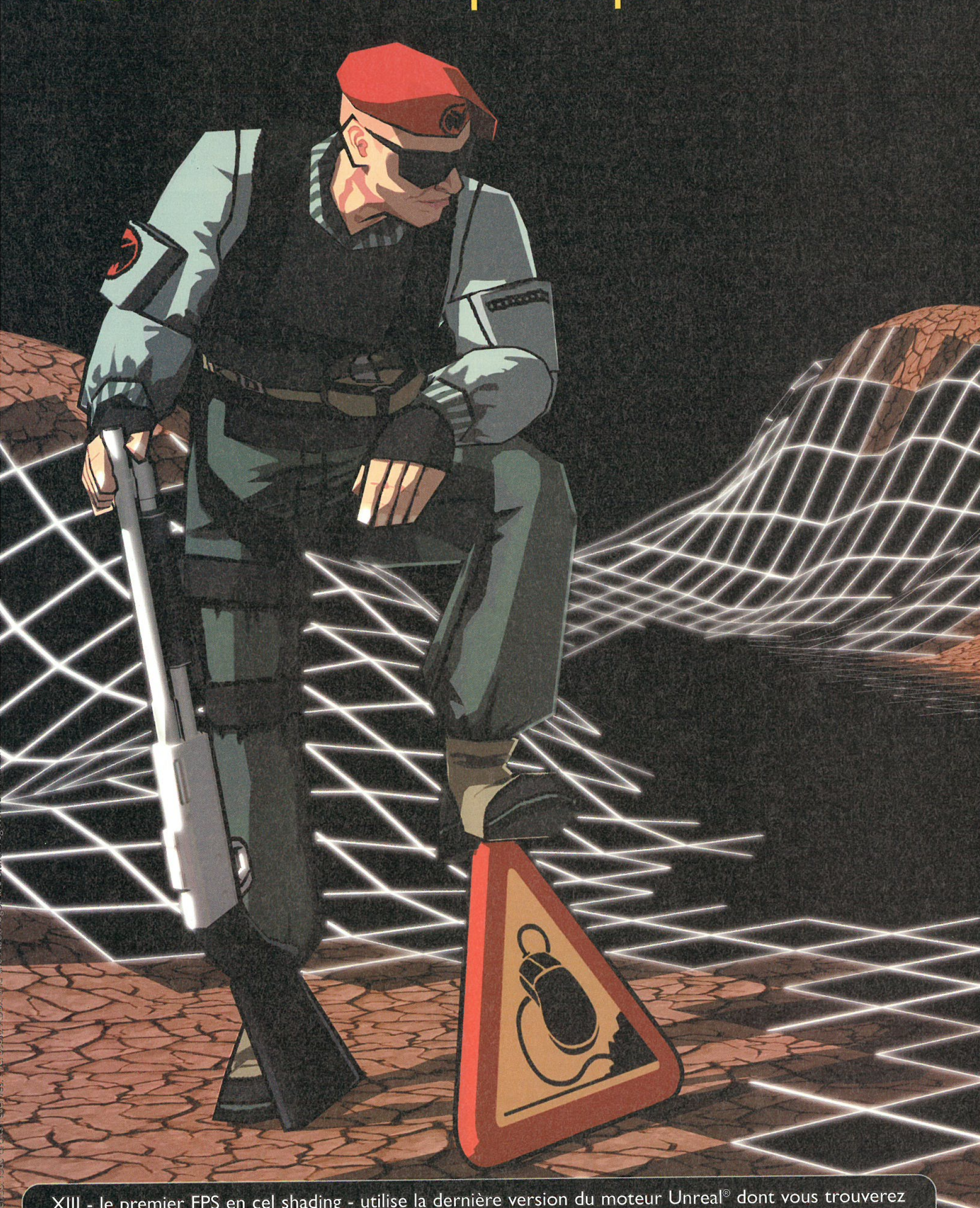

Âmes sensibles, attention : le sang gicle assez souvent.

Le mot de Famitsu

Amis Français, bonjour ! Comment se sont passées vos vacances d'été ? Au Japon, les écoliers ont droit à environ quarante jours, mais pour les employés comme nous, il ne faut pas compter obtenir plus d'une semaine par an ! Je suis très jaloux des Français qui peuvent prendre d'aussi longues vacances ! Alors que Greg est venu nous rendre visite et écrire quelques articles ici chez *Famitsu* pendant ses congés, pour notre part, nous avons continué à travailler car nos magazines sortent même l'été. L'été au Japon rime bien sûr cette année avec Super Mario Sunshine. « C'est trop court ! » ou encore « C'est trop dur ! » sont les principaux reproches que l'on entend à son propos, même s'il faut avouer qu'au niveau intrinsèque, il est superbe. En trois jours, il ne s'en est vendu « que » 280 000 exemplaires, ce qui est un peu moins que prévu, mais le 7 août, il dépassait déjà les 420 000 exemplaires. Que des produits continuent à s'écouler longtemps après leur sortie est vraiment typique des jeux de Nintendo. Vendu à 260 000 exemplaires, Boku No Natsuyasumi 2 propose au joueur de se plonger dans le Japon d'il y a une trentaine d'années. Invendable hors de nos frontières, ce jeu de Sony a su faire chavirer le cœur des Japonais. Prompt à répondre à l'attente nostalgique des joueurs, Sony a prouvé qu'il savait faire autre chose que des jeux à esbroufe et c'est très bien ainsi. Les autres « gros » jeux de la PS2 comme Gundam Lost War Chronicle (NDLR : testé dans notre prochain numéro), Gensô Suikoden III ou encore Kamaitachi No Yoru 2 naviguent tous entre 200 000 et 300 000 pièces écoulées, tandis que sur GBA, c'est Super Robot Taisen R qui tire son épingle du jeu. Si l'on regarde bien, il ne s'agit que de titres destinés avant tout au marché japonais, n'est-ce pas ? La Xbox, qui continue son parcours du combattant, aligne deux titres estivaux qui ont très bonne réputation auprès des joueurs : Crazy Taxi 3 et Murakumo (NDLR : testés dans notre prochain numéro). Ils ont atteint chacun la barre des 30 000 exemplaires vendus, mais il ne faut pas oublier qu'au Japon, la Xbox ne compte que 250 000 usagers. Pour ces deux titres, je pense que les Français les apprécieront lors de leur sortie. « La Xbox contre-attaque », tel sera le thème du mois de novembre au Japon, avec une grosse campagne de publicité autour du Xbox live. En termes de connexion au Net à la maison, même si le Japon est en tête des pays d'Asie, il est quand même très en retrait dans ce domaine. Dernièrement, on a assisté à un boom de l'ADSL, avec plus de 5 millions de lignes ouvertes ! Revolt ou Unreal pour Xbox sont vraiment très sympas en eux-mêmes, mais ayant eu la chance de les essayer avec le voice chat, je peux dire que c'est vraiment autre chose ! Cependant, une ombre aux jeux online : Final Fantasy XI n'est joué que par environ 130 000 personnes. Il s'avère trop cher et nécessite une connaissance « type PC » (patches, etc.). S'il pouvait profiter de la technologie Xbox Live, il serait beaucoup plus simple d'en profiter et je pense qu'il se vendrait 10 fois plus. Si Final Fantasy XI 2nd pouvait sortir sur Xbox, ce serait intelligent. N'est-ce pas Mr Squaresoft ?



Ils n’attendent plus que vous !



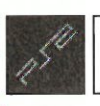
XIII - le premier FPS en cel shading - utilise la dernière version du moteur Unreal® dont vous trouverez l’éditeur sur le site mapXIII.com et dans les principaux magazines PC des datés septembre. Sortie du jeu en mars 2003 sur Playstation® 2, Xbox™, GameCube™ et PC.

Nous avons enfin pu nous exercer, au calme et aussi longtemps qu'on le souhaitait, sur la dernière version en date du Colin McRae Rally 3 (celle de l'E3, en fait)... Alors on s'est dit que nos impressions pourraient vous intéresser !



On ne se lasse pas de vous montrer cet effet de pluie sur le pare-brise en vue cockpit... C'est juste magnifique !

Colin McRae Rally 3





Éditeur : Codemasters
Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube
Sortie en Europe : Automne 2002

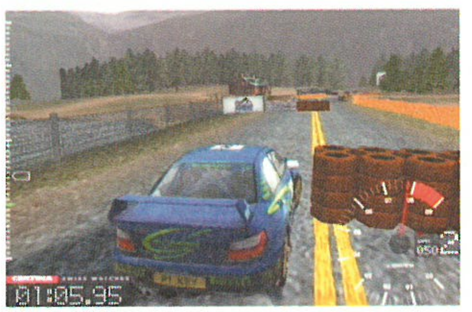
Le mode Carrière vous propose d'incarner Colin McRae, et les menus vous immergent réellement dans la vie de l'écurie Ford.

Comme on vous l'annonçait le mois dernier dans notre turbo dossier de l'E3, Colin McRae Rally 3 a quelque chose de décevant dans la réalisation graphique... À côté du magnifique V-Rally 3, que nous avons eu le bonheur de tester il y a quelques mois maintenant, ça faisait même carrément tache : paysages vides, simplistes, textures froides et basiques (à quelques portions de spéciale près)... À croire que les développeurs avaient tout mis dans la modélisation des caisses, d'excellente facture il faut bien l'admettre. Mais même si les précédents Colin McRae Rally sur PSone avaient su nous en mettre plein les mirettes, la véritable force de la série résidait davantage dans les modèles physiques et les sensations de pilotage si réalistes, plaisantes et immersives, qu'elle procurait...

La griffe Colin

De ce point de vue, les choses s'annoncent déjà bien mieux. Les modèles physiques sont beaucoup plus travaillés que dans V-Rally 3 et on ressent immédiatement ces fameux transferts de masses qui font tellement la différence. L'arrière chasse, on tente de récupérer les trajectoires à grands coups de volant et en jouant avec l'accélérateur... Du pur bonheur en perspective. Je dis bien en perspective, car la version à laquelle nous nous sommes essayés était encore imparfaite (voiture trop légère, notamment), mais gageons que tout cela sera amélioré d'ici à la version test. Après tout, y a pas de raison que ce soit moins réussi que dans le deuxième épisode PSone ! Concernant les pistes, elles sont bien plus larges que dans V-Rally 3 et offrent des pièges de revêtement (bosses, trous, fossés, etc.), qui devraient nécessiter toute votre attention. La classe. Côté déformations, une fois de plus, je vous annonce que ça devrait être exceptionnel. Non seulement c'est bien fait, mais en plus, des dommages irréversibles surviennent assez rapidement, sanctionnant toute conduite bourrine. Voilà, on espère simplement que le travail ne sera pas bâclé et que les dernières retouches seront bien prises au sérieux pour la version test. Croisons les doigts !





Made in Europe

Riding Spirits





Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2002

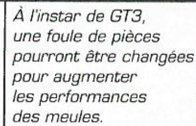
La fameuse simulation tant attendue par la communauté des bikers est sur le point de voir le jour. Mais à quelques semaines de sa sortie officielle, de gros efforts sont encore à fournir. Messieurs les développeurs, va falloir vous sortir les doigts du c...ambouis !

Encensé depuis de longues semaines, ce GT-like façon deux-roues nous laisse de plus en plus perplexes. Les premiers screens faisaient espérer de bien belles choses alors qu'à l'inverse, les seconds nous laissaient à penser qu'il s'agissait d'une version PSone ! Que croire ? Que tirer de ces images ? La seule solution était donc d'avoir une version jouable entre les pognes pour se faire une idée plus précise de la situation. Et pour l'instant, la situation n'est franchement pas terrible. Assez critiqué par la presse japonaise, Riding Spirits (sorti le 25 juillet au Japon) ne se présente pas sous les meilleurs auspices et les fans de grosses cylindrées ont du souci à se faire quant au résultat final. Ce titre développé par Spike et destiné à faire de l'ombre à Moto GP (et Moto GP URT) a encore beaucoup de chemin à parcourir pour espérer atteindre la qualité plus que moyenne du titre de Namco.

Vous êtes lourds, les mecs

Ce titre qui propose près de 200 bécanes (250, 400, 500, 600 cc et autres gros cubes) réparties sur 6 grands constructeurs (Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki, Yoshimura et Moriwaki) possède les mêmes atouts de customisation que celles de la saga de Gran Turismo. De manière très classique, la position au classement après chaque course attribuera plus ou moins d'argent pour pouvoir ensuite se rendre au garage. Pièces moteur, casques, combinaisons... des centaines d'accessoires pourront être achetés (ou vendus) pour frimer sur le bitume face aux 5 autres concurrents. Mais à l'heure actuelle, dès que l'on entame une course, les sensations ne sont pas au rendez-vous. Graphiquement, on ne peut pas s'empêcher de trouver ça moche et pixellisé, avec des bécanes modélisées de manière grossière. Côté conduite, malgré de bonnes attitudes des pilotes (4 positions sont prévues pour optimiser les performances), les motos sont poussives et on a la mauvaise impression que c'est le décor qui défile et non les motos. Ajoutons également qu'on ne compte que 3 vues disponibles et aucune vue guidon. Mais le plus surprenant, pour ne pas dire ultra ch..., c'est la conduite sur les bas-côtés. Si une roue de la bécane mord un tantinet l'herbe, c'est la gamelle assurée. Il est donc impossible de faire le moindre écart de conduite, sous peine de voir engin et pilote chuter looouuuurdement sur la piste. Même si Riding Spirits se veut réaliste, de nombreux points sont donc à revoir avant de devenir le meilleur de sa catégorie. En revanche, si rien n'est fait pour améliorer la qualité du jeu dans son ensemble d'ici le mois prochain, ce titre ne devrait même pas être coté sur le marché de l'argus.

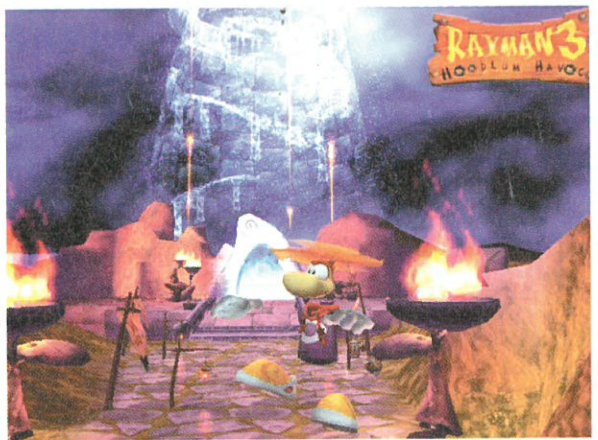




À l'instar de GT3, une foule de pièces pourront être changées pour augmenter les performances des meules.



Les nombreux tests de conduite permettent de mieux prendre en main les différentes motos.



Pour atteindre des endroits élevés, Rayman peut faire l'hélico avec ses oreilles...

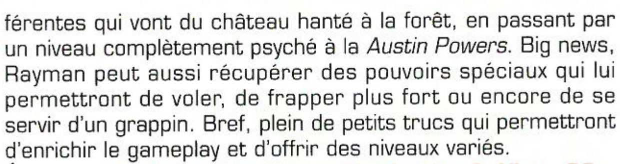
Rayman 3



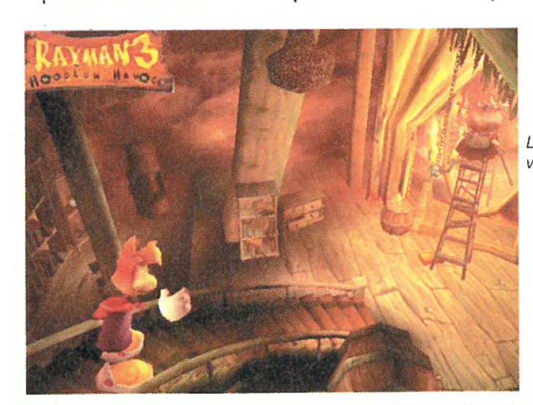



Allez hop, encore un Rayman. Il revient et cette fois il a été relooké. Ne cherchez pas trop, la différence se situe juste au niveau des baskets, des oreilles et du foulard. Non, effectivement, ce n'est pas vraiment révolutionnaire. Si le principe ne change pas foncièrement, il faut reconnaître que les nouvelles machines ont permis de faire un bond technique spectaculaire. En termes d'animation, le titre est bien mieux fichu qu'avant (forcément, on a envie de dire). Mais c'est surtout au niveau des décors qu'Ubi Soft a fourni un excellent travail. Grâce à des filtres 2D plaqués à certains endroits, les 12 environnements disponibles offrent une qualité irréprochable. Parmi eux, on trouve des ambiances très différentes qui vont du château hanté à la forêt, en passant par un niveau complètement psyché à la *Austin Powers*. Big news, Rayman peut aussi récupérer des pouvoirs spéciaux qui lui permettront de voler, de frapper plus fort ou encore de se servir d'un grappin. Bref, plein de petits trucs qui permettront d'enrichir le gameplay et d'offrir des niveaux variés.

Éditeur : Ubi Soft • **Machines :** PlayStation 2, Xbox, GC
Sortie en Europe : Fin 2002

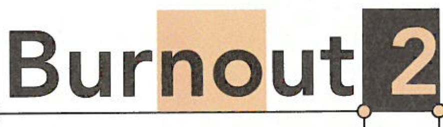


L'effet de transparence sur les escaliers rend à merveille.



Les décors sont vraiment fouillés.

Burnout 2



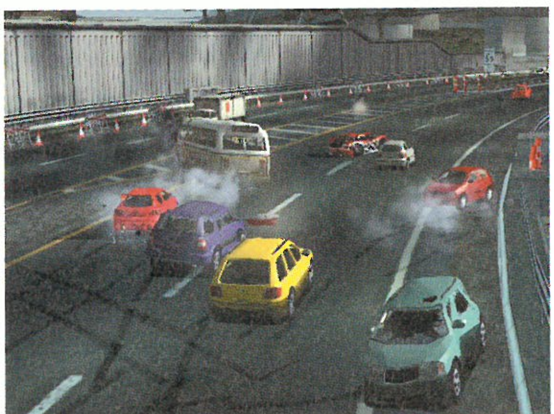




Les accidents sont toujours aussi spectaculaires.

Peu de temps après le premier opus, le jeu de course hystérique revient. Si, à première vue, le titre semble identique, dans le fond, le style diffère légèrement. Cette fois, les créateurs se sont inspirés de films tels que *Fast & Furious* et *Ronin* pour faire des courses endiablées. Contrairement au premier volet, les accidents ne sont plus précalculés mais en temps réel. On ne retrouve donc plus les grosses coupures qui avaient tendance à casser le rythme de jeu. Autre changement, la jauge de turbo qui s'obtient en conduisant dangereusement (à contresens, en frôlant les autres voitures ou en dérapant...) est beaucoup plus facile à remplir. Côté pistes, on compte six environnements comprenant le désert, l'autoroute, la plage, etc., pour un total de 16 circuits. Le nombre de voitures dans le garage s'élève à 21 grosses bagnoles américaines fantaisistes. Techniquement, les textures sont en haute résolution et l'affichage ne descend pas en dessous des 60 images par seconde. On regrette tout de même de ne toujours pas avoir droit aux dégâts permanents sur le véhicule, mais dans l'ensemble, ça semble prometteur.

Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation 2, Xbox, GC
Sortie en Europe : Novembre 2002

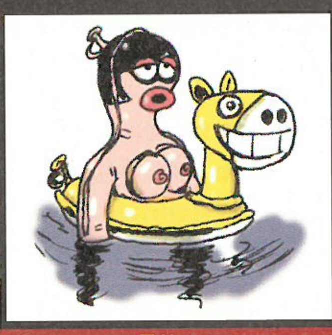

Trazom a enfin eu son permis de conduire !

en bref



LE SAUVETAGE DU MOIS

À Vienne, un plaisancier a alerté la police suite à une noyade observée dans les eaux du lac de Constance. Une fois sur place, les secours se sont affairés à la tâche et ont repêché au bout d'une vingtaine de minutes le corps... d'une poupée gonflable ! Supeeeeeer...

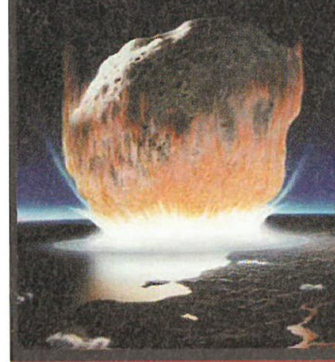


Télex

Vivendi vient d'annoncer officiellement qu'un accord avait été signé avec le développeur 2015 pour éditer toutes ses prochaines productions à venir. Signalons que 2015 est à l'origine de Medal of Honor Allied Assault sur PC.

ON VA TOUS CREVER !

Un astéroïde de 2 km de large et baptisé 2002 NT7, détecté par le Linear Observatory du Nouveau Mexique, aurait une chance sur 60 000 de s'écraser sur la Terre le 1er février 2019. Si cela devait arriver, l'explosion produite par le choc serait d'une puissance d'un million de mégatonnes. Rassurez-vous : l'homme peut faire mieux...

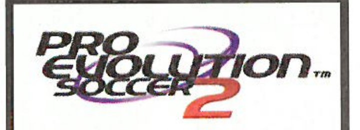


Télex

THQ a signé un accord avec Travellers Tales pour développer l'adaptation de la prochaine production de Pixar, Finding Nemo. Le titre sortira en même temps que le film, durant l'été 2003.

PES 2 PLUS MIEUX

Konami vient de nous communiquer les améliorations de PES 2. Parmi les plus importantes, on remarque surtout 25 % d'animations supplémentaires, des contrôles de balle optimisés, une nouvelle gestion du mur défensif pendant les coups francs qui permet de le faire sauter ou encore de faire sortir des joueurs pour contrer la frappe. Ça va être super bon !





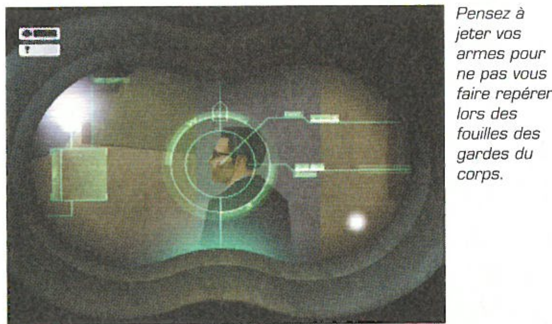
XBOX
IGN.COM BEST OF AWARD
ENCLAVE
www.enclave.de
EVELOPED BY:
La bataille commence en juillet 2002.
© 2002
SWING!
ENTERTAINMENT Med

Hitman 2

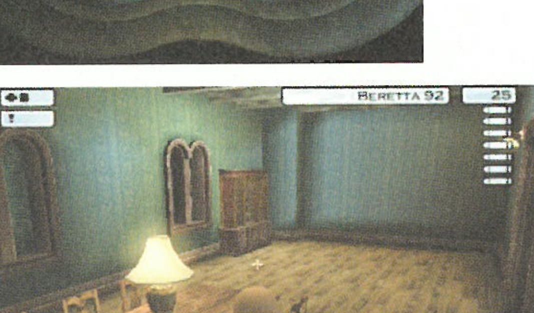
Le grand chauve à la tenue noire revient trucider du monde sur commande après s'être reposé dans un monastère sicilien. Il a récemment appris qu'on s'était servi de lui pour exécuter de basses besognes. Et ça, dans son pays, c'est trop ! Habitué à la condition de chasseur, Hitman va désormais devenir la proie d'un mercenaire soviétique, ancien Spetsnatz de son état. Si le premier épisode n'avait pas remporté un franc succès sur PC, du fait de ses missions scriptées au possible et de quelques déconvenues liées au gameplay, cette suite promet pourtant de se racheter une conduite grâce à un système de jeu plus ouvert et une interface entièrement repensée. Si, dans le premier opus, il n'existait qu'une unique solution pour remplir chaque mission, ici, vous serez libre de les aborder à votre convenance (infiltration ou assaut direct). De plus, la version démo que nous avons pu goûter nous a franchement laissé une excellente impression, avec des comportements remarquables des ennemis. Autrement, il est toujours possible de piquer les habits de ses victimes, de traîner leur cadavre ou encore d'effectuer des strangulations à l'aide de votre fil à couper le beurre. Bref, Hitman 2 devrait encore faire le bonheur des amateurs d'action/tactique, un genre qui a décidément le vent en poupe.

Éditeur : Eidos Interactive • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin septembre 2002





Pensez à jeter vos armes pour ne pas vous faire repérer lors des fouilles des gardes du corps.



Les maps seront immenses et intégreront des milieux extérieurs et intérieurs.

Onimusha 2

Les larbins du Nobunaga de l'Enfer ont, au cours d'une folle virée punitive, détruit une petite bourgade japonaise. De retour au village, Jubei, un jeune guerrier, promet de venger le massacre en partant en croisade contre les forces démoniaques. Commence alors un périple « pas banal » à base de bastons au sabre, de rencontres surnaturelles et de randonnés dans les champs de roseaux. Comme vous aurez pu le constater durant ce court résumé de l'intrigue, Onimusha 2 voit débarquer un nouveau héros ainsi qu'une capacité inédite : celle d'aspirer l'énergie des démons. Techniquement, Capcom nous gratifie encore d'un habituel mix de décors en 2D et de personnages en véritable 3D, avec cette fois-ci une meilleure cohabitation de ces deux éléments en termes d'unité visuelle. Malgré un gameplay redondant, on restera toutefois sous le charme de l'exotisme ambiant et d'un scénario qui se voudra captivant. En d'autres termes, les fans du premier opus ne pourront qu'apprécier la performance déployée. Sinon, sachez que le soft intégrera enfin un switch qui vous permettra de basculer en 50 ou en 60 Hz, histoire de ne pas perdre en vitesse d'animation. En revanche, le mode Museum de la mouture japonaise, qui proposait des visuels artistiques fort sympathiques et un petit documentaire, a disparu de cette version preview.

Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002





Sans atteindre la beauté de Resident Evil sur GameCube, Onimusha 2 intègre mieux la 3D aux fonds en 2D.







CHAMPION DU MONDE !

C'est la Finlande qui a remporté le championnat du monde d'endurance en sauna, qui réunissait quelque 80 candidats venus de 16 pays. C'est une femme, Annika Peltonen, qui a résisté 13 minutes et 32 secondes à 110 degrés ! Il faut savoir qu'un sauna normal a une température de 80 degrés...

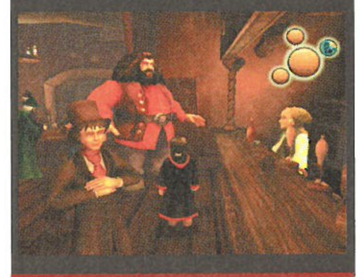


Télex

La France compte désormais 38 millions de possesseurs de téléphones portables. On n'a donc pas fini d'entendre la Macarena version bip-bip dans le bus et de voir des crétins conduire avec un portable collé à l'oreille.

HARRY NOUS VEUT DU BIEN

Harry Potter, le clone de Gollum, refait un tour sur toutes les consoles du monde. Même si le titre ne nous intéresse pas franchement, il faut avouer qu'il est techniquement beau. EA a vraiment fait du bon boulot. Les animations sont marrantes, et bien qu'il s'agisse d'un jeu de plate-forme ultra-conventionnel, il semble convenir à tous les fans de l'apprenti sorcier. À surveiller en vue d'un cadeau pour le petit frangin.

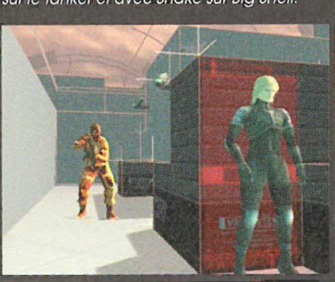


Télex

Un tournoi PES aura lieu du 29 août au 1er septembre à l'Espace Auteuil, organisé par Konami et la Fédération Française des Sports Vidéo. Le gagnant participera à une grande finale européenne. Pour plus d'infos et pour s'inscrire : www.sports-video.net/

THE METAL GEAR NEWS

Hop, Konami a fourni de nouvelles photos de Metal Gear Solid 2 Substance sur Xbox. Au programme, rien de bien neuf. On peut avoir un autre aperçu des missions VR en cel shading, Snake en costard, et évidemment la preuve que l'on pourra jouer avec Raiden sur le Tanker et avec Snake sur Big Shell.



WORLD WAR II

PRISONER OF WAR

1944 : dans le stalag la résistance s'organise



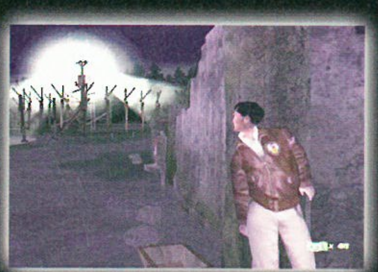
Vous venez d'être capturé en territoire ennemi. Votre devoir : vous évader; votre mission : détruire les armes secrètes du 3eme Reich.



Du stalag à Colditz : échappez à la vigilance des gardes, organisez le camp et transformez vos hommes en véritable armée de l'ombre.



Une intelligence artificielle exceptionnelle : les gardes et officiers vous donneront du fil à retordre.



Un jeu d'aventure, d'action et d'infiltration révolutionnaire, vous êtes en plein film de guerre !



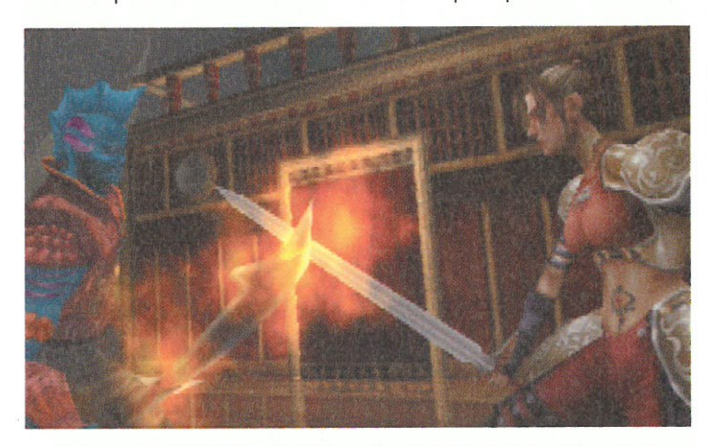




www.codemasters.com



Summoner 2





Côté magie et développement du personnage, le système n'a pas changé. Le combat, lui, a été entièrement refait pour le temps réel.



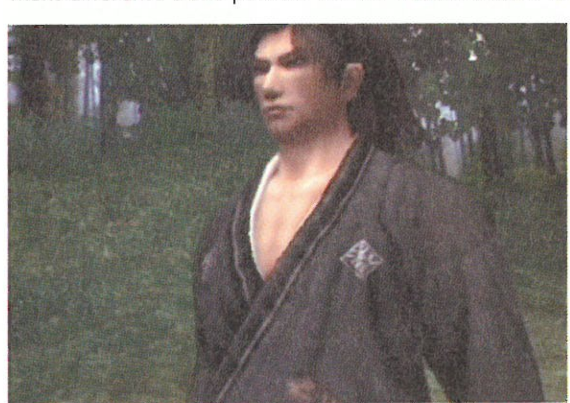
Maia acquiert sa première invocation/transformation : le Golem de Sang.

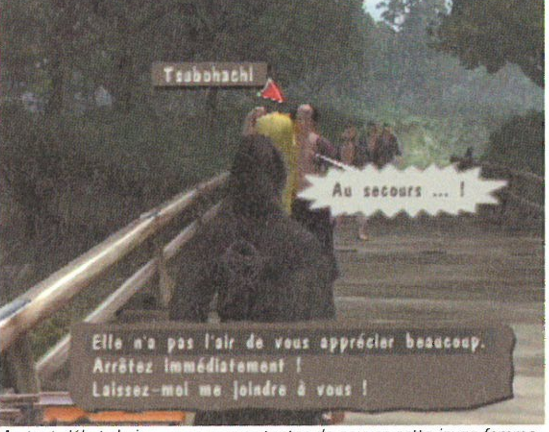
Le premier offrait un background trop riche, presque étouffant, souffrait de combats manquant dramatiquement de pêche, mais avait le mérite d'offrir une aventure au gameplay atypique, de longue haleine et au scénario intéressant. Cette suite tient compte des principales critiques formulées à l'époque, tout en conservant certaines spécificités agréables. Après y avoir goûté une heure ou deux, et en attendant une preview plus complète, il faut déjà se rendre à l'évidence : Volition a beaucoup travaillé, et le bébé se présente fort bien. Incarnant cette fois-ci la reine de Halassar, Maia, les joueurs découvriront le camp ennemi du premier héros, Joseph. L'invocation reste bien entendu de la partie, mais c'est Maia qui assumera la forme des 12 créatures plutôt que de les faire apparaître et rejoindre le groupe. Plus d'infos très bientôt !

Éditeur : THQ • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

Way of the Samurai

Le nouveau titre d'Acquire (à qui l'on doit les Tenchu, je le rappelle) arrive enfin sous nos latitudes. Way of the Samurai, comme le savent tous ceux qui ont lu le test import du père Julo, vous met dans la peau d'un combattant un peu désœuvré auquel s'offrent toutes sortes de choix pendant l'aventure. Les dialogues ont ici une importance toute particulière, et s'ils sont si nombreux, ce n'est manifestement pas pour rien. Selon les personnes que vous croisez et les réponses que vous donnez, l'expérience que vous vivrez pourra être totalement différente d'une partie à l'autre. C'est d'ailleurs le concept du jeu, qui se termine certes très rapidement, mais qui propose une jouabilité sur la « largeur » assez intéressante. Suivre la voie du samouraï de la façon la plus pure est certainement ce que votre instinct vous dictera de faire la première fois, mais il se révèle parfois plus amusant de jouer les pleutres, les malpolis ou les lâches et de voir comment réagissent vos interlocuteurs. En tout cas, en choisissant des alliés, vous vous ferez nécessairement des ennemis... Les combats au sabre ont ici une grande importance et vous sortirez votre katana de son fourreau de nombreuses fois durant l'aventure. À ce sujet, la jouabilité ne satisfait pas tout le monde, mais nous vous en dirons davantage lors du test complet. En tout cas, cette adaptation semble assez soignée, avec un choix 50/60 Hz bien venu et une traduction en français de qualité apparemment honorable.





Au tout début du jeu, vous pouvez tenter de sauver cette jeune femme. De votre choix dépendra votre destin.

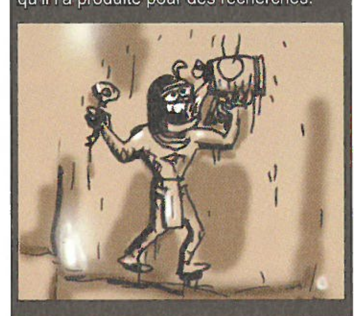
Éditeur : Eidos • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2002

en bref



UNE BIÈRE DE LÉGENDE

À Tokyo, un brasseur a remis au goût du jour la recette d'une bière égyptienne contenue dans un vieux parchemin en hiéroglyphes datant de l'époque des pharaons. Surnommée « The Old Kingdom Beer », elle n'a pas de mousse, possède une couleur thé sombre et contient 10 % d'alcool. Le brasseur n'a cependant pas l'intention de la commercialiser et explique qu'il l'a produite pour des recherches.



Télex

Alors que les cotations boursières des éditeurs s'effondrent, les spécialistes annoncent un record des ventes pour l'année 2002 avec 31 milliards de dollars, soit 12 % de plus que l'an dernier. Les 3 consoles sur le marché y sont pour beaucoup, c'est certain...

DOOM III MEILLEUR JEU DE L'E3

Ce n'est pas très étonnant, mais Doom III (que des rumeurs annoncent sur Xbox) a reçu le prix du Meilleur Jeu de l'E3. Ah, il fallait les voir les petits journalistes au stand Id Software en train de s'affoler avec leur petit stylo et leur appareil photo, ils n'en pouvaient plus. Il est vrai que rarement un jeu PC nous a autant bluffés. Une version Xbox, S.V.P. !



Télex

Pas de pot, Sony vient de nous communiquer que la sortie de Primal sur PS2 avait été décalée à mi-janvier 2003. En attendant, vous pouvez regarder une vidéo ici : http://ps2movies.ign.com/ps2/video/primal_0806_1.mov

LE PREMIER ZORSE !



Non, ce n'est pas un canular, le zorse existe bel et bien. Il s'agit d'un croisement entre une jument et un zèbre !!! Il est né dans le parc animalier privé d'un agriculteur de Cuchery, près de Reims. Cette naissance naturelle est très rare, il s'agit de la première en France. Il en existe une trentaine dans le monde.

en bref

POUR 7 000 LÉZARDS, T'AS PLUS RIEN !

Les douanes égyptiennes ont saisi 7 000 lézards momifiés appartenant à un passager syrien. Ahmed Mahmoud Salem essayait de faire passer les reptiles afin de les mélanger avec du miel et les vendre comme potion aphrodisiaque. Hélas pour lui, sa marchandise a été confisquée par les autorités.

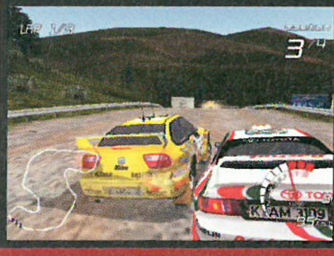


Télex

La baisse de la TVA de 19,6 à 5,5 % a été réclamée au gouvernement par le SELL pour aider un secteur d'activité en proie aux pires difficultés en ce moment. Mais de là à ce que le jeu soit considéré comme un produit culturel...

DU PRO RALLY OPTIMISÉ !

Ubi Soft, dans toute sa bonté d'âme, nous sort une version GC de Pro Rally optimisée. Sur PC, le jeu était pas mal, sans atteindre le niveau de V-Rally 3 (ou prochainement Colin McRae 3) alors que sur PS2... hum. Je vous épargne le petit bout du communiqué de presse dans lequel David Darnès, le chef de projet, parle de la GC comme s'il s'agissait de sa mère, mais selon lui, son jeu va tout donner.



Télex

Mauvaise nouvelle. Les sorties de Donkey Kong Racing et de Donkey Kong : Coconut Crackers (GBA) ont disparu du planning de Rare. Visiblement, les relations ne sont pas au top entre Nintendo et Rare.

MICKEY AU PAYS DE LA PORTABLE

Encore un titre GBA, avec Disney Magical Quest Starring Mickey et Minnie GBA. Adaptation du titre sorti sur Super Nintendo, il permettra de jouer avec... Mickey ou Minnie. Mais la chose la plus importante est certainement le mode Link qui permet de se connecter au futur Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse sur GC.



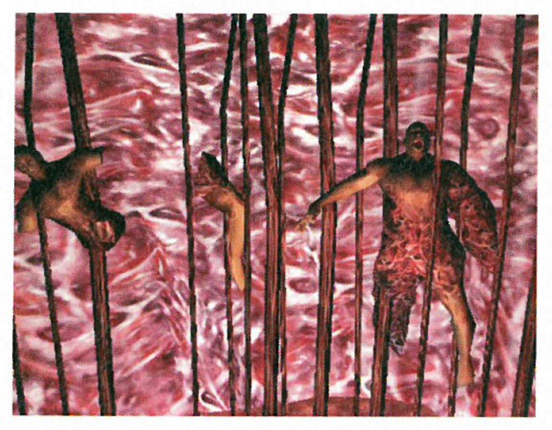
Run Like Hell

Run Like Hell, que l'on pourrait traduire par « Cours vite mec, t'as des monstres aux fesses », est un jeu d'action/horreur qui n'est pas sans rappeler Extermination. On note toutefois ici une volonté scénaristique plus évidente, avec un jeu entrecoupé de nombreuses cut-scenes censées servir l'histoire. Histoire qui, soit dit en passant, nous propose un trip science-fiction aussi classique que glauque. L'action se déroule dans une station spatiale minière. Vous incarnez un ancien militaire qui termine tranquillement sa carrière, jusqu'au jour où, en revenant d'une expédition, vous retrouvez votre station envahie par toutes sortes de créatures aliens. Évidemment, ce ne sont pas de jolies naïades vénusiennes mais plutôt des monstres polymorphes, apparemment cousins éloignés de nos insectes terrestres (en beaucoup plus balèzes). S'ensuit une aventure haute en couleur où vous devez retrouver les survivants sur la station (dont votre fiancée - un peu de romance ne fait pas de mal) et où vous récupérez, au fur et à mesure, différentes armes. Bah oui, je vous l'avais dit, c'est pas super original. Reste à voir si le jeu sera vraiment prenant...

Éditeur : Interplay • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2002



Les tirs à bout portant avec de gros calibres ne sont pas de trop face à certaines bestioles.





D'où le nom du jeu : run like hell !

Red Faction 2



Ambiance tanker pour cette mission sur les toits. Les véhicules seront également de retour, pour notre plus grand plaisir.

Deux grosses sources d'inspiration pour cette suite attendue : Halo et MGS2. Le premier pour le gameplay, avec des scripts, des coéquipiers, et surtout un bouclier énergétique qui se recharge au calme, et le second pour l'univers graphique et certaines ambiances (comme une scène sous une pluie battante). Comme Summoner 2, Red Faction 2 sent bon le travail bien fait : personnages mieux modélisés et animés, modèle lumineux plus crédible et plus complexe, aventure plus dynamique... tout en conservant l'idée de base, le Geo-Mod et la possibilité de péter les décors. On promet cette fois une utilisation plus régulière de cette possibilité, en termes de puzzles et de gameplay pur, car il est vrai que dans le premier, elle ne fut pas très sollicitée. Plus fort : les ennemis s'en servent pour vous atteindre également. RF2 ne semble pas manquer d'attraits !

Éditeur : THQ • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002





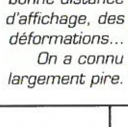

Les voitures bénéficient d'une excellente modélisation.

Bien que la plupart des joueurs n'attend pas grand-chose de NFS PI 2, il faut bien avouer que cette première version bêta nous a agréablement surpris. Si vous décidez d'incarner les forces de l'ordre, vous aurez la possibilité d'appeler par radio des renforts, de dresser des barrages, de poser des herses sur la chaussée ou encore de demander à un hélico de lâcher des bombes sur la voiture prise en chasse. À ce stade du développement, l'impression de vitesse demeure très convaincante, malgré quelques ralentissements. La conduite, orientée arcade, procure d'excellentes sensations et les communications radio donnent une pêche incroyable aux courses poursuites, même en version française. La réalisation graphique, quant à elle, fait honneur aux capacités de la machine : les tracés (une dizaine) sont longs, truffés d'embranchements visuellement assez détaillés et proposent de nombreuses alternances de paysages. Il est d'autre part possible de régler l'intensité du trafic. Pour finir, la modélisation des caisses, sans être aussi « classieuse » que celle de GT3, n'attire aucune critique. Maintenant, PI 2 parviendra-t-il à se faire une place dans la jungle encombrée des simulations de conduite ? Suspense…

Need For Speed Poursuites Infernales 2


Des paysages détaillés, une bonne distance d'affichage, des déformations… On a connu largement pire.

Éditeur : Electronic Arts • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2002

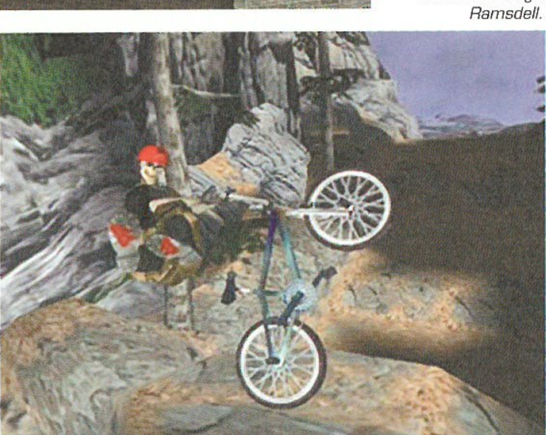


Gravity Games Bike : Street Vert Dirt

Midway tente de marcher sur les plates-bandes d'Activision avec un jeu de BMX. Autant mettre fin tout de suite au suspense, pour le moment, Gravity Games Bike est loin d'avoir soulevé l'enthousiasme à la rédac. Ce titre développé en interne s'annonce en effet ultra-classique. Pour commencer, les modes de jeu se limitent à du Free-ride, à du Multijoueur en écran splitté et à un mode Carrière sans imagination. En effet, à l'instar de ce que nous avons vu dans les précédentes productions de la gamme O², il va s'agir une nouvelle fois d'atteindre des scores, de ramasser des lettres, de dégommer des éléments du décor, le tout en temps limité bien sûr… bonjour le manque d'inspiration les amis. Parmi les oublis incompréhensibles, on notera l'absence d'un éditeur de parks. Sans vouloir jouer les rabat-joie, ça commence plutôt mal. En ce qui concerne les sensations, le bilan est tout aussi mitigé, votre rider exécute ses tricks mollement et le timing sur certaines figures est vraiment bizarroïde. Côté réalisation, rien de bien transcendant à signaler, et ce malgré l'utilisation du fameux « renderware ». La modélisation s'annonce plutôt sommaire, les graphismes assez ternes, et les environnements (une dizaine), d'une vastitude certaine, n'offrent rien de foncièrement nouveau (fonderie, dépôt, etc.). Bref, pour faire court, disons qu'on n'attend pas du tout ce clone de Matt Hoffman. Activision peut dormir sur ses deux oreilles…

Éditeur : Midway • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002


Un rendu un peu terne et des attitudes peu stylées. Bof.


21 riders au total, dont Fuzzy Hall, Dennis McCoy, Andre Ellison, ou encore Leigh Ramsdell.

en bref



LE CEAUCESCU-LIKE DU MOIS

L'achat d'un jet privé de 55 millions de dollars pour le roi Mswati III du Swaziland provoque une levée de boucliers dans ce petit royaume d'Afrique australe où un habitant sur quatre a besoin d'une aide alimentaire d'urgence pour survivre. La facture globale d'achat du jet royal représente à environ un quart du budget national.



Télex

Pour une raison obscure, Sega a décidé de censurer le Skies of Arcadia GC qui devrait sortir prochainement au Japon. Toutes les allusions aux cigarettes et à l'alcool seront donc supprimées.

UN JOYAU EN VUE !

Ça fait du bien de savoir qu'il y a encore des jeux qui vont sortir sur PSone. Oui, et puis des bons en plus, il n'y a qu'à voir ce screenshot de La Panthère Rose de Wanadoo pour s'apercevoir de l'extraordinaire potentiel du jeu. Je pense sincèrement qu'il va révolutionner la plate-forme. Oubliez Mario, Sonic et tous les autres, la Panthère Rose est là. Également prévu sur GBA.



Télex

Selon Famitsu, c'est vers la fin de l'année que la version Guilty Gear XX devrait sortir au Japon. En revanche, pour avoir une date européenne, je crois bien qu'il va falloir attendre un moment.

TENNIS MADE IN MICROIDS

Tennis Masters Series de Microids sortira sur GBA en octobre. Il permettra de s'affronter à 4 en multijoueur et reprendra les principaux tournois de l'ATP. Avec un peu de chance, on arrivera enfin à avoir un digne successeur de Final Match Tennis sur PC Engine. Il serait peut-être temps !



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 143**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

20 HITS DU MOMENT: Référence **1599**!

CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 **sonneries** et **logos**: minitel **3617 MONMOBILE**, téléphone **0899 700 907**, web www.**persomobiles.net**.

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 700 907

0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56 671 Crash Bandicoot · 56 959 Golden sun · 1571 ➕ Tout Metal gear solid · 56 609 Tomb raider
56 877 Devil May Cry · 56 962 Gta III · 56 674 Resident Evil · 1555 ➕ 20 jeux!
1572 ➕ Tout Final Fantasy · 56 961 Max Payne · 1587 ➕ Tout Silent hill · 1568 ➕ Son consoles de jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques · 56 789 Dragon Ball Z · 56 735 Les cités d'or · 56 714 Olive et Tom
56 719 Albator · 56 895 Fame · 56 987 Les mondes engloutis · 56 985 Princesse Sarah
56 704 Ally Mc Beal · 56 617 Friends · 56 615 Les simpsons · 56 716 San ku kaï
56 603 Amicalement votre · 56 989 Futurama · 56 986 Les schtroumpfs · 56 705 South Park
56 851 Angel · 56 654 Goldorak · 56 943 Looney Tunes (générique!) · 56 876 Star Academy
56 820 Benny Hill · 56 847 K2000 · 56 025 Loft Story 2 · 56 843 Stargate SG-1
56 616 Buffy ctre vampires · 56 304 L'âge de glace · 56 077 Loft Story Un enfant de toi · 56 651 Starsky & Hutch
56 717 Capitaine Flam · 56 602 L'île aux enfants · 1569 ➕ Tout le loft! · 56 163 Tout le monde en parle
56 650 Chapi Chapo · 56 733 L'inspecteur Gadget · 56 730 Mac Gyver · 56 728 Un gars, une fille
56 610 Candy · 56 629 La panthère rose · 56 682 Magnum · 56 614 X-Files
1577 ➕ Tout Cauet! · 56 983 Les chevaliers du zodiaque · 56 601 Maya l'abeille · 1551 ➕ 120 séries!
56 191 Chichiro · 56 816 Les mystères de l'ouest · 56 635 Mission Impossible · 1556 ➕ 20 dessins animés!
56 978 Cobra · 56 891 Les têtes brûlées · 1578 ➕ Tout Morning live! · 1576 ➕ Émissions de l'été

FILMS

56 942 20th Century fox · 1583 ➕ Tout James Bond! · 56 072 Le parrain · 56 718 Rocky
56 633 Amélie Poulain · 56 792 Jeux interdits · 56 039 Le professionnel · 56 037 Scarface
56 794 Arizona dream · 56 990 L'arnaque · 56 957 Les bronzés: Y'a du soleil... · 56 126 Spiderman
56 808 Brazil · 56 740 L'exorciste · 56 948 Les bronzés font du ski · 1570 ➕ Tout Star Wars!
56 186 Buena vista · 56 655 La boum · 56 753 Matrix · 56 743 Taxi
56 030 E.T. · 56 893 La famille Adams · 1585 ➕ Tout Men in black! · 56 755 Terminator 2
56 262 Evita · 56 040 La soupe aux choux · 56 002 Midnight express · 56 888 The full monty
56 754 Grease · 56 657 Le bon, la brute... · 56 048 Mission Cléopâtre · 56 742 Titanic
56 875 Harry Potter · 56 076 Le flic de Berverly hills · 1586 ➕ Tout Morricone! · 56 890 Top Gun
56 658 Il était une fois dans l'ouest · 56 038 Le grand blond avec... · 56 641 Pulp fiction · 56 695 Wild wild west
56 715 Indiana Jones · 56 073 Le gendarme de St-Tropez · 56 272 Rabbi Jacob · 1553 ➕ 40 films!

RAP / RnB

56 303 5.9.1 · 56 799 Family affair · 56 646 Miss california · 56 637 Survivor
56 078 1m73, 62kg · 56 145 Je danse le mia · 56 054 No more drama · 56 053 Tourner des pages
56 101 À demi nu · 56 685 Gangsta's Paradise · 56 062 Perdono · 56 632 The next episode
56 086 Bad boy for life · 56 796 Ghost Dog · 56 906 Qui est l'exemple · 56 099 The boy is mine
56 971 Because I got high · 56 049 Got what you need · 56 621 R n'b 2 rue · 56 770 U remind me
56 612 Belsunce breakdown · 56 301 I need a girl · 56 618 Real slim shady · 56 047 What's love
56 302 Bomba 2002 · 56 054 Le son des bandits · 56 693 Regulate · 56 143 Whithout me
56 644 Clint Eastwood · 56 694 Men in Black · 56 634 Stan · 1554 ➕ 30 Rap!

DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS / DISCO / POP / ROCK

56 613 Aerodynamic · 56 642 Daddy DJ · 56 092 L'été indien · 56 199 Stayin' alive
56 222 Alexandrie, Alexandra · 56 298 Ding a dong · 56 212 Libertine · 56 786 Still loving you
56 116 Around the world · 56 950 Eternal flame · 56 174 Light my fire · 1575 ➕ Tout **Starmania!**
56 300 Au soleil · 56 956 Gimme, Gimme, Gimme · 56 063 Like a prayer · 56 095 Une belle journée
56 202 Billie jean · 56 765 Hotel California · 56 127 Love don't let me go · 56 235 Vamos a la playa
56 152 Born to be alive · 56 631 I will survive · 56 124 Love united · 56 036 Whenever, wherever
56 168 Boys boys boys · 56 096 J'ai demandé à la lune · 56 182 Marcia Baila · 56 299 Whenever you go
56 208 C'est la ouate · 56 123 J'attend l'amour · 56 763 New year's day · 1574 ➕ 10 Comédies musicales
56 760 Californication · 56 074 L'agitateur · 56 222 On ira tous au paradis · 1559 ➕ 60 Dance/Electro
56 168 Children · 56 097 L'aventurier · 56 094 Pop corn · 1580 ➕ 20 Disco
56 179 Clandestino · 56 710 La lambada · 56 641 Pulp fiction · 1561 ➕ 30 Pop/rock!
56 940 Cocaïne · 56 192 Le freak (c'est chic) · 56 790 Stairway to heaven · 1581 ➕ 10 Rock n roll!
56 297 Cum cum mania · 56 769 Le vent nous portera · 56 064 Stach stach · 1564 ➕ 50 Variétés

REGGAE / RAÏ / ANTILLES-BRÉSIL / CLASSIQUE / JAZZ

56 767 Could you be loved · 56 066 Positive vibration · 1562 ➕ 10 Raï · 56 910 The girl from Ipanema
56 296 Cover up · 56 136 Redemption song · 56 954 Ba moin en ti bo · 1560 ➕ 10 Jazz
56 067 Exodus · 1563 ➕ 10 Reggae · 56 953 Vas-y Franky · 56 234 7 Seconds
56 135 Get up, stand up · 56 698 Didi · 1565 ➕ 10 Zouk · 1582 ➕ 10 World
56 134 I shot the sheriff · 56 759 Sidi Hbibi · 56 879 5ème synphonie · 56 187 Mambo n°5
56 758 No woman no cry · 56 698 Tellement je t'aime · 1558 ➕ 10 Classique · 1571 ➕ 10 Latino

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / PAILLARD / FOOT

56 668 Hymne Algérie · 56 667 Hymne Maroc · 56 969 Mais non mais non · 56 139 Pub Nike 2002
56 067 Hymne Brésil · 56 720 Hymne Portugal · 56 647 Pin pon (pompiers) · 1557 ➕ 15 Pubs
56 666 Hymne États-unis · 56 746 Hymne Sénégal · 1566 ➕ 15 Divers · 56 102 Bali balo
56 660 Hymne France · 56 669 Hymne Tunisie · 56 604 Pub Dim · 56 104 La digue du cul
56 670 Hymne Israël-Hatikva · 1552 ➕ 20 hymnes! · 56 620 Pub Levi's 2001 · 1557 ➕ 10 Chansons paillardes
56 663 Hymne Italie · 56 951 L'internationale · 56 000 Pub Levi's 2002 · 56 310 Ce soir on vous met le feu
56 892 Lasciate mi cantare · 56 007 La cucaracha · 56 810 Pub Nescafé · 1567 ➕ 15 Foot

SONNERIES Alcatel: 310-311-511 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x Looker: S94m Motorola: 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Philips: 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Samsung: T100-R200-R210-R500-R600-R620 Sendo: 200 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Trium: 110. **LOGOS** Nokia: 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511. **LOGOS GEANTS** Nokia: 33xx-5510 Alcatel: 310-311-511 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.

Pixtel 3617: 0,84 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

0	110	A	2	K	55	U	88	:	123
1	111	B	22	L	555	V	888	,	124
2	112	C	222	M	6	W	9	/	125
3	113	D	3	N	66	X	99	@	126
4	114	E	33	O	666	Y	999	©	127
5	115	F	333	P	7	Z	9999	♥	134
6	116	G	4	Q	77	Espace	1	☺	128
7	117	H	44	R	777	.	120	☺	129
8	118	I	444	S	7777	!	121	☹	132
9	119	J	5	T	8	?	122	☹	133

Personnalisez votre logo avec le **texte que vous voulez**: **Choisissez** un logo "**Zone perso**". **Appelez** le **0899 700 907** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est **conservé à vie**!

I ♥ Zone perso! 23 328 → I ♥ FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso
Perso: **FLO, LA PLUS BELLE!**
Zone perso! 23 574 → 23 574
Pas de perso: le logo sera centré!



3 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en **négatif** (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!

Ferrari → Ferrari



4 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 700 907** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE 23 300
Zone perso! Logo vide: totalement perso! 23 300

OLYMPIQUE LYONNAIS 23 540 · NOKIA 23 380 · DISPOS: DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDÉO! CODE FAMILLE 1133 · PS2 Zone perso! 23 478
PARIS SAINT-GERMAIN 23 528 · DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! CODE FAMILLE 1123 · CORSICA 23 770 · DISPOS: LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES! CODE FAMILLE 1122
DISPOS: TOUS LES CLUBS DE L1 ET L2! CODE FAMILLE 1121 · 23 432
O.M. DROIT AU BUT 23 526 · DISPOS: DREAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! CODE FAMILLE 1124

CODE FAMILLE: En **tapant le code famille (Ex: 1555 ➕ ou 1121)** à la place d'une référence, vous accédez directement à la liste complète des logos ou sonneries d'une même famille. Par exemple, tous les jeux vidéo ou tout le rap.

THE FORCE IS WITH U 23 401 · DECHIRE 23 565 · Ferrari 23 483 · BMW Zone perso! 23 471
23 712 · 23 762 · FINAL FANTASY 23 613 · Zone perso! 23 494
Zone perso! 23 518 · CENSURE! 23 763 · DISPOS: DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! CODE FAMILLE 1126 · 23 674

SEX! Logo GÉANT! 27 723 · JE VOIS DOUBLE Logo GÉANT! 27 847 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 864 · ON R'MET ÇA? Logo GÉANT! 27 875
Logo GÉANT! 27 724 · Logo GÉANT! 27 868 · Goutez moi ÇA! Logo GÉANT! 27 803 · HELP! Logo GÉANT! 27 863
TU ME MANQUES BEBE... Logo GÉANT! 27 754 · 27 741 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 860 · Logo GÉANT! 27 866
JE T'AIME Logo GÉANT! 27 872 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 752 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 706 · JE T'AIME Logo GÉANT! 27 841
OM Logo GÉANT! 27 733 · PSG Logo GÉANT! 27 734 · CHUIS DECHIRE Logo GÉANT! 27 725 · Logo GÉANT! 27 774
Logo GÉANT! 27 713 · ALGERIE Logo GÉANT! 27 838 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 807 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 858
METAL GEAR 2 Logo GÉANT! 27 773 · FINAL FANTASY Logo GÉANT! 27 855 · Logo GÉANT! 27 869 · YO MAN Logo GÉANT! 27 805
COUNTER STRIKE Logo GÉANT! 27 701 · FINAL FANTASY CHOCOBO!! Logo GÉANT! 27 709 · Logo GÉANT! 27 846 · Logo GÉANT! 27 867
Logo 27 777 · Logo GÉANT! 27 715 · STACH STACH BRATISLA BOYS Logo GÉANT! 27 853 · Logo GÉANT! 27 842



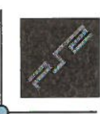
5 SPÉCIAL ALCATEL 511

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales:
1 Leurs sonneries sont **polyphoniques**: vous entendez le vrai son des **instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie).
2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la **totalité** des logos de cette page)





Ninja Assault

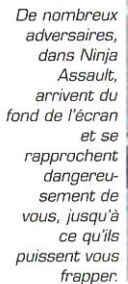




Comme dans tout bon jeu de tir, certains ennemis se protègent mieux que d'autres, en se servant par exemple de boucliers.

Mouahaha ! Mais qu'est-ce qu'ils vont encore inventer. C'est marrant, mais Namco semble vraiment beaucoup aimer les jeux de tir. Avec Time Crisis, ils sont les fiers géniteurs d'un classique du genre, avec Point Blank, ils ont sorti un petit jeu débile plus ou moins amusant, et Ninja Assault arrive comme un shuriken au centre d'une cible pour rappeler que, décidément, le développeur nippon ne fait jamais les choses comme tout le monde. Tiré de la borne d'arcade du même nom, Ninja Assault s'offre le luxe de proposer des graphismes améliorés et des options supplémentaires sur PS2. Quelque part c'est un peu normal... Ce jeu vous met dans la peau d'un guerrier japonais à l'époque féodale. Un guerrier qui n'utilise pas un katana pour combattre mais un pistolet. C'est un peu moins typique mais plus pratique pour un jeu de tir... Les ennemis – ninjas, archers, guerriers divers et créatures atypiques – vous attaquent par vagues, ne vous laissant guère le temps de souffler. Perso, ça me fatigue, mais il paraît que beaucoup de gens aiment ça. Ninja Assault propose des phases d'entraînement bien venues, un scénario simple (on part délivrer une princesse) et, bien entendu, vous offre la possibilité de jouer à deux. Un bon petit jeu bien rigolo dans le genre, qui a été en plus entièrement traduit en français.

Éditeur : Namco • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002

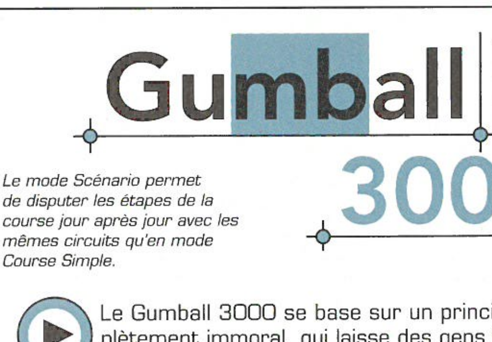




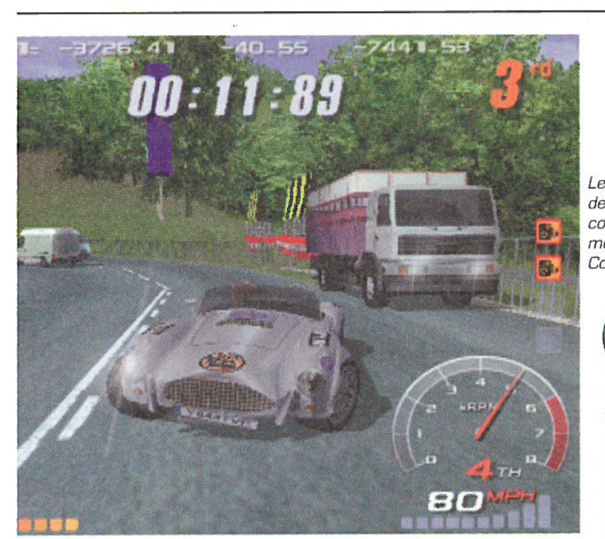
De nombreux adversaires, dans Ninja Assault, arrivent du fond de l'écran et se rapprochent dangereusement de vous, jusqu'à ce qu'ils puissent vous frapper.



Gumball 3000



Le mode Scénario permet de disputer les étapes de la course jour après jour avec les mêmes circuits qu'en mode Course Simple.





Les courses se disputent exclusivement en milieu urbain avec un trafic assez dense.

Le Gumball 3000 se base sur un principe complètement immoral, qui laisse des gens fortunés faire l'apologie de la vitesse tels des mercenaires de la route, et ce depuis de nombreuses années. L'édition vidéoludique de cette tradition british s'inspire de la dernière course en date, qui ralliait l'Angleterre au sud de l'Espagne en passant par la France, la Suisse, l'Allemagne et l'Italie. On opte pour des courses simples contre 2 autres bolides ou pour le mode Scénario avec des circuits identiques, avant d'ouvrir les modes mystérieux que sont le Gumball Squad ou le Gumball Kings. Un mode Multijoueur a également été prévu, ainsi que le classique Contre la montre. On saute dans un bolide prestigieux, genre Ferrari ou Hummer, et on se lance pour rallier les checkpoints le plus vite possible, en évitant de se faire arrêter par la police tout en se frayant un passage dans le trafic. Des flashs vous éblouiront par intermittence et vous indiqueront vos excès de vitesse en fin de parcours. Le vainqueur sera le plus rapide de la bande, et des points seront attribués aux plus jolies pirouettes effectuées. Les voitures ne sont pas super bien modélisées et encaissent les chocs sans trop perturber le déroulement de la course. La conduite s'annonce plutôt rudimentaire, tout comme l'I.A. des concurrents, et les bolides ne réagissent pas au quart de tour. C'est pas très beau mais ça peut être fun.

Éditeur : SCI • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2002

en bref



CANADIEN VS PUMA

À Vancouver, un Canadien de 61 ans a été attaqué par un couguar alors qu'il se promenait tranquillement un soir sur une route industrielle. Gravement blessé, l'homme a remporté son combat contre l'animal grâce à un couteau de poche.



Télex

Gameloft lance Rayman sur le téléphone portable Nokia 9210. Le jeu propose tout de même 30 niveaux et 8 environnements différents et coûte – car rien n'est jamais gratuit – 24,95 euros. (www.gameloft.com)

SITE NINTENDO FRANCE

À défaut de nous prêter des GameCube débug pour qu'on puisse travailler, Nintendo a lancé son nouveau site ouaib français, à l'adresse extrêmement bien trouvée www.nintendo.fr. Tous les sites européens ont été relookés depuis juin dernier et proposent l'accès à un club VIP pour choper des goodies et des news exclusives.



Télex

Disney Interactive USA s'est séparé discrètement de certains employés, qui craignent que cela ne soit le signe d'une fermeture de la division, ou au moins de sa partie PC. Cet état de fait serait dû aux ventes décevantes de « Qui veut gagner des millions ? » autant qu'aux problèmes généraux de Disney.

LEGACY OF TIEPI SUR GC

Legacy of Kain : Blood Omen 2, l'épisode mettant à nouveau en scène le vampire Kain dans la saga de Crystal Dynamics, est en développement sur GameCube. Après un passage plutôt décevant sur Xbox et PlayStation 2, ce sera donc avec une version en tous points similaire que les possesseurs de GC pourront gaspiller leurs sous.



en bref

UN VOLEUR QUI EN A DANS LE VENTRE

La police de Floride a réussi à capturer l'auteur d'un vol dans une bijouterie, mais n'a pas retrouvé son butin. Tombé malade peu après son arrivée au poste, il a été conduit dans un hôpital local où une radiographie a révélé la présence d'un collier et de deux diamants dans son estomac. L'extraction a été effectuée sans problème.



Télex

Au chapitre des rumeurs : Infogrames serait en bien mauvaise posture, voire sur le point d'être vendu. L'effondrement de l'action, combiné au tas de dettes que l'éditeur se trimballe, rendrait la chose possible.

SPYRO AUSSI SUR GC

Spyro version GameCube progresse lui aussi sur l'autoroute ultra-fréquentée des multi-portages indifférenciables. Si seulement je pouvais mettre un tout petit péage sur cette autoroute, je deviendrais très vite riche. En attendant, appréciez ce screenshot mettant en valeur l'effet de flotte de cette version.



Télex

Manabu Yamana, programmeur principal de Dragon Quest VII, a récemment quitté Enix pour fonder son propre studio : Genius Sonority. Financièrement épaulée par Nintendo et The Pokémon Compagny (c'est presque pareil), la société développera des RPG pour GBA et GC.

3D SUR GBA

ATV Quad Power Racing, après V-Rally, sera le prochain jeu de course en 3D sur Game Boy Advance. Techniquement aussi, sinon plus impressionnant que le titre d'Infogrames, il dispose en effet d'une distance d'affichage et d'une fluidité encore supérieures.



Galleon

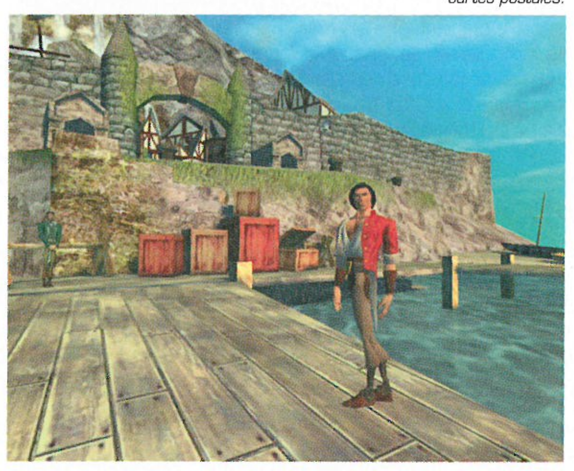
XBOX

Créé par le père de Lara Croft, Toby Guard, Galleon est un jeu dont le développement s'étale désormais sur plusieurs années. Vous incarnez Rhama, un capitaine de vaisseau qui part à la recherche d'un mystérieux galion englouti. Vos pérégrinations vous amènent à visiter six îles différentes, évidemment toutes immenses. Durant votre périple, vous profiterez de la large palette de mouvements du héros, qui possède tout ce qu'un être constitué de textures et de polygones peut réclamer lorsqu'il est question d'animations possibles : course, saut, roulé-boulé, nage... Rhama est capable de tout faire ou presque (sauf peut-être certains points particulièrement difficiles de macramé). On retrouve au final un petit côté Tomb Raider, mais en plus scénarisé, et avec quelques nouveautés bien venues. Par exemple, Rhama fera la connaissance de deux femmes durant l'aventure – le veinard – et elles lui seront d'un grand secours pour mener à bien sa quête. Bref, comme ça, à vue de nez, on peut estimer que les aventuriers en herbe apprécieront les vastes environnements et l'ambiance définitivement divertissante de ce titre, mais après l'E3, on attend quand même d'en voir plus...

Éditeur : Interplay • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin novembre 2002



Galant, Rhama n'hésite pas à rattraper cette charmante jeune femme en tendant ses bras musclés.



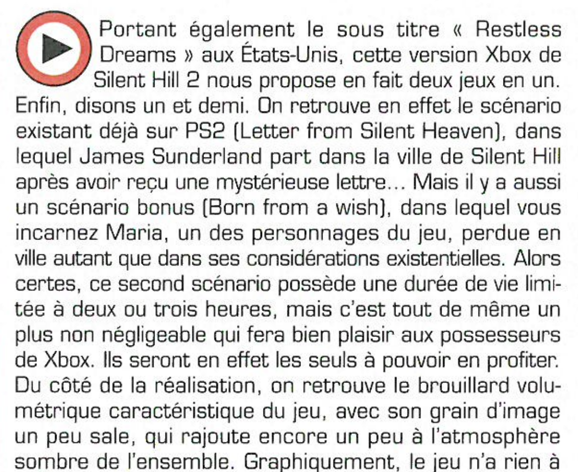
Les environnements ressemblent parfois à de vrais décors de cartes postales.

Silent Hill 2 - Inner Fears

XBOX

Portant également le sous titre « Restless Dreams » aux États-Unis, cette version Xbox de Silent Hill 2 nous propose en fait deux jeux en un. Enfin, disons un et demi. On retrouve en effet le scénario existant déjà sur PS2 (Letter from Silent Heaven), dans lequel James Sunderland part dans la ville de Silent Hill après avoir reçu une mystérieuse lettre... Mais il y a aussi un scénario bonus (Born from a wish), dans lequel vous incarnez Maria, un des personnages du jeu, perdue en ville autant que dans ses considérations existentielles. Alors certes, ce second scénario possède une durée de vie limitée à deux ou trois heures, mais c'est tout de même un plus non négligeable qui fera bien plaisir aux possesseurs de Xbox. Ils seront en effet les seuls à pouvoir en profiter. Du côté de la réalisation, on retrouve le brouillard volumétrique caractéristique du jeu, avec son grain d'image un peu sale, qui rajoute encore un peu à l'atmosphère sombre de l'ensemble. Graphiquement, le jeu n'a rien à envier à la version PS2, évidemment, et les monstres sont toujours aussi organiques et écœurants. Bref, après la version de SH2 sur PS2, et sachant que Resident Evil propose de faire de la bouillie de zombies sur GameCube, voici un excellent jeu de survival/horror qui fera honneur à la ludothèque Xbox. Une bonne chose.

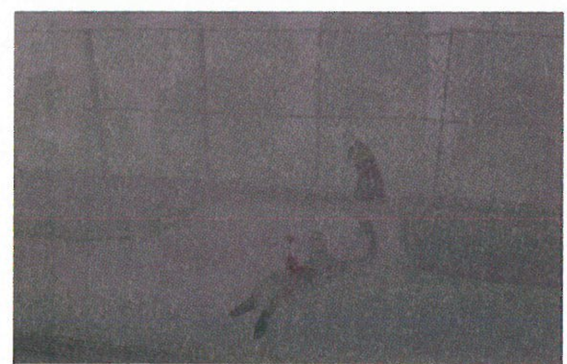
Éditeur : Konami • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Octobre 2002





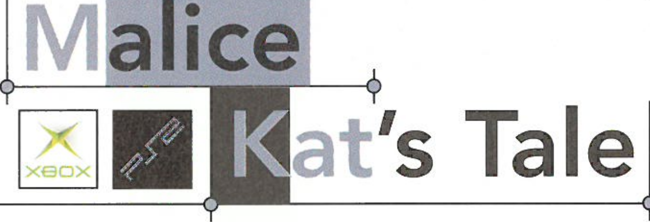


Les femmes se font souvent ce genre de réflexion...



Il faut s'habituer à l'effet de brouillard de Silent Hill. Vous ne pouvez pas voir au-delà de quelques mètres. C'est évidemment voulu...

Made in Europe



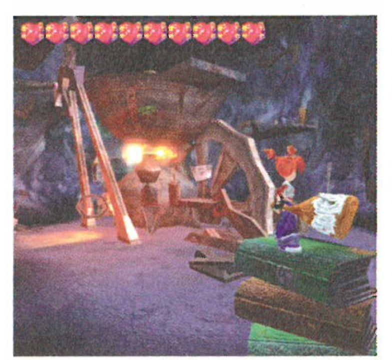
Malice Kat's Tale



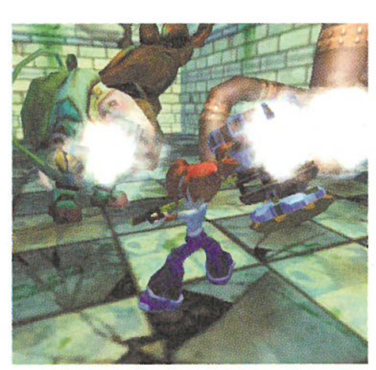
Les tableaux sont généralement très colorés.

Malice fait partie de ces jeux que l'on nous annonce depuis longtemps et qui n'en finissent pas d'être reportés. La dernière fois que nous l'avions vu tourner, il y a quelques mois déjà, l'inquiétude primait. Bien que le titre soit très beau, le frame-rate était calamiteux. Heureusement, une nouvelle présentation récente a su remonter notre niveau de confiance. Sur Xbox, il n'y a rien à redire : c'est très beau, les effets pleuvent de partout et les textures sont agréables. Cette fois, l'animation était aussi parfaitement fluide. Cependant, l'incertitude concerne le gameplay. Malgré tous les efforts d'Argonaut, je ne suis pas sûr que le jeu tienne vraiment la route sur la longueur, car à peu de choses près, on fait souvent la même chose. Il s'agit vraiment d'un jeu de plate-forme classique qui diffère juste de ses semblables grâce à l'utilisation du marteau. Ah si, il faut préciser que le chat fera partie des personnages jouables pendant certaines phases de jeu. En fait, j'ai bien peur qu'il ne s'agisse que d'un joli benchmark. Enfin, pour l'anecdote, sachez que c'est Gwen Stefani, chanteuse de No Doubt, qui prêtera sa voix au personnage principal, supeeeeer...

Éditeur : Sierra • **Machines :** Xbox, PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin 2002









The Thing









Des icones s'affichent parfois au-dessus des personnages pour vous indiquer ce qu'ils peuvent ou veulent faire. Le médic, par exemple, peut soigner quelqu'un.

À la base, *The Thing* est un film d'horreur signé John Carpenter datant de 1982... Aujourd'hui, on vous parle du jeu vidéo qui s'en inspire. C'est fou, non ? Au-delà des quelques différences esthétiques existant entre la version PS2 et Xbox (jeu un peu plus clean sur la machine de « Grosoft », mais bon, c'est pas flagrant), The Thing est un titre d'ambiance assez réussi qui intègre des nouveautés psychologiques franchement intéressantes. Par exemple, les membres de votre équipe peuvent avoir plus ou moins confiance en vous – dans le jeu, une entité extraterrestre peut prendre l'apparence de n'importe qui, et tout le monde devient parano – et s'ils décident de ne plus suivre vos ordres, vous ne pourrez rien y faire. Un allié peut donc devenir un ennemi potentiel ! C'est excellent. Pour gagner la confiance d'un inconnu, vous pouvez également prêter une de vos armes, avec ou sans munitions, et voir comment ce dernier réagit. Il y a aussi ces passages où vous découvrez des cadavres déchiquetés, par exemple, et où une des personnes qui vous accompagnent commence à flipper et à perdre les pédales. Vous pouvez alors lui administrer un calmant avant de l'emmener plus loin. Autant de petites choses bien trouvées qui nous font penser que The Thing a du potentiel. Reste à confirmer lors du test...

Éditeur : Universal Interactive Studios
Machines : Xbox, PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002



Les monstres font partie intégrante du jeu, à la manière d'un Silent Hill. D'ailleurs, les phases dans le blizzard, en extérieur, font penser au brouillard volumétrique du jeu de Konami.



LE SACRILÈGE DU MOIS

Une Québécoise de 48 ans du Lac-Saint-Jean a été interpellée pour avoir commis une quinzaine de vols au cours du dernier mois, dont six dans des églises. Pendant qu'une paroissienne allait communier, elle se rendait à son banc, s'agenouillait, faisait un petit signe de croix et s'en allait avec le sac à main. Ouuuuuuh !



Télex

Microsoft annonce la sortie de la Xbox dans d'autres pays d'ici la fin de l'année : en Corée du Sud, à Hong-Kong, à Singapour, à Taiwan, en Nouvelle-Zélande et au Mexique. En ce qui concerne les nouveaux marchés asiatiques, on leur souhaite plus de succès qu'au Japon...

L'AVENTURE SUR GBAAAA !

Au rang des jeux-cultes ressortant sur GBA, après FFTactics (je jouis) et Secret of Mana (encooore), c'est au tour de Phantasy Star de faire l'objet d'une seconde vie. Il s'agit cependant d'une compilation des 3 originaux Master System et Megadrive... ce qui est moins appétissant, j'en conviens.



Télex

IBM vient d'annoncer que le premier prototype du CELL, le CPU multi-core (plusieurs processeurs très puissants bossant en parallèle en une seule puce), destiné à équiper la PlayStation 3, était parvenu à maturité. Basé sur une techno de gravure 0,1 micron (actuellement, les plus fines gravures sont de 0,13 micron), IBM annonce une puissance de plusieurs Teraflops...

BUNGIE CHERCHE PIGISTES

Halo 2, c'est la classe. Ceci dit, de vilaines rumeurs parlent de désaccord entre Bungie et Microsoft, et du départ probable de 3 leaders du studio : Jason Jones (Project Leader), Hamilton Chu (Lead Producer) et Rick Ryan (Producer). Ce qui est certain en revanche, c'est que Bungie cherche en ce moment un « Studio Manager », poste à responsabilités.



EN VOIE DE DISPARITION

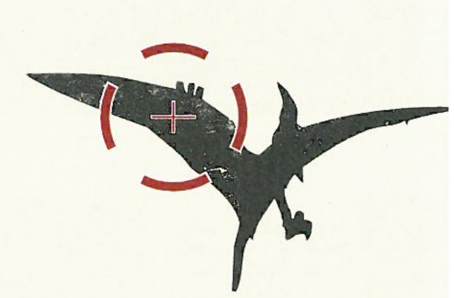

Raptor: Vendredi 11h52

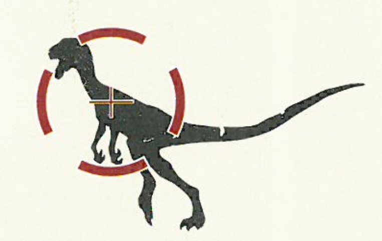

Trinity: Samedi 12h12

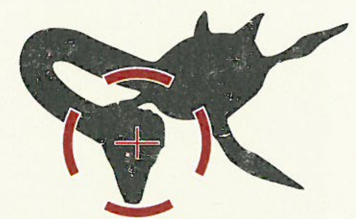

Carnotaurus: Samedi 01h32

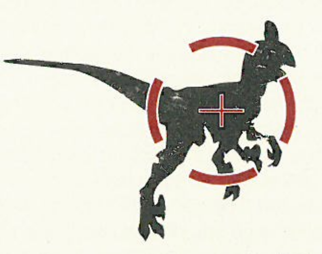

Triceratops: Samedi 02h45

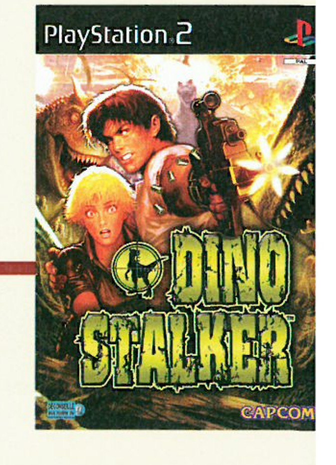

Tyrannosaurus: Samedi 03h34


Pteranodon: Samedi 04h23


Compsognathus: Samedi 05h40


Pleisiosaurus: Samedi 06h35


Oviraptor: Samedi 07h00



LE CARNAGE PRÉHISTORIQUE MADE IN CAPCOM



capcom-europe.com





G-con45

Panzer Dragoon Orta



Entre mes mains, la version de l'E3, sans les queues, le brouhaha et l'horreur du salon. Deux niveaux que j'ai refaits deux, trois fois... C'est pas encore ça. Le design est réussi, le graphisme chatoyant, sans pour autant trouer le derche pour une Xbox, et l'action exceptionnellement fluide. Mais quel coup de vieux côté gameplay ! Je locke, je tire, je locke, je tire, je me transforme en un autre dragon pour rigoler deux secondes, j'accélère, je ralentis, pour modifier ma position d'attaque... Ok, mais à part ça ? Rien. En tout cas, pas sur cette courte démo, qui laisse place essentiellement à une action que je crains fort répétitive et limitée. Il y a bien un ou deux passages dans des cols rocheux ou d'étroits défilés, censés procurer vertiges et sensations, mais l'effet n'y est pas trop. Reste les possibilités d'évolution des dragons, et des promesses de scénario évolutif, mais il nous faudra attendre une version finale pour en juger... et quand bien même, j'ai peur que cela soit insuffisant pour briser la monotonie de Panzer Dragoon Orta.

Éditeur : Sega • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Fin 2002



Les boss restent titanesques, c'est un bon point.



Certains passages dans d'étroits défilés auraient gagné en sensations à être plus rapides.

Sega GT 2002

XBOX

Futur concurrent du célèbre Gran Turismo, Sega GT 2002 (titre prévu également online) laisse entrevoir une assez bonne perspective d'avenir si les engagements sont tenus. Après les nombreux screenshots prometteurs et ces voitures bien modélisées, la première version jouable (sans le mode Sega GT) vient de nous parvenir. Un premier constat s'impose rapidement : c'est beau, mais cela ne suffit pas. Après quelques tours de roues, les différentes voitures d'hier et d'aujourd'hui se révèlent assez maniables mais manquent de poids. De plus, les modèles physiques sont semblables, que ce soit avec une Audi TT ou une Viper ! Un point qu'il ne faudra pas négliger pour attirer les fans de conduite sportive. Mais ne tirons pas de conclusion trop hâtive. Si le mode Sega GT se montre à la hauteur avec ses différentes customisations, que les tracés sont variés et techniques et surtout que l'I.A., pour l'instant assez décevante, fait la nique à GT3, alors nous pourrions bien avoir affaire à un sérieux concurrent du titre de Kazunori. Mais tout cela ne reste que suppositions et Sega GT 2002 devra confirmer très prochainement pour défendre cette version Xbox et nous faire oublier la décevante mouture Dreamcast.

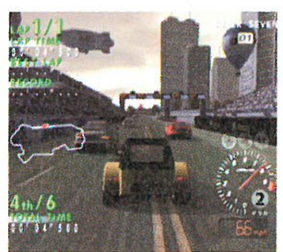
Éditeur : Sega • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 1er novembre 2002

Les amateurs de tuning sauront apprécier à sa juste valeur cette R5 Turbo de beauf.







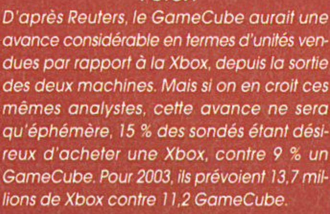


Le rétroviseur, élément indispensable pour bloquer les concurrents plus véloces.

en bref

L'OREILLE DE STALINE

Des inconnus ont volé une oreille en bronze, vestige d'une statue monumentale de Staline à Berlin, présentée lors d'une exposition dans la capitale allemande. Par précaution, les organisateurs ont en conséquence décidé de ranger en lieu sûr la moustache de Staline, pour éviter qu'elle ne soit dérobée à son tour.

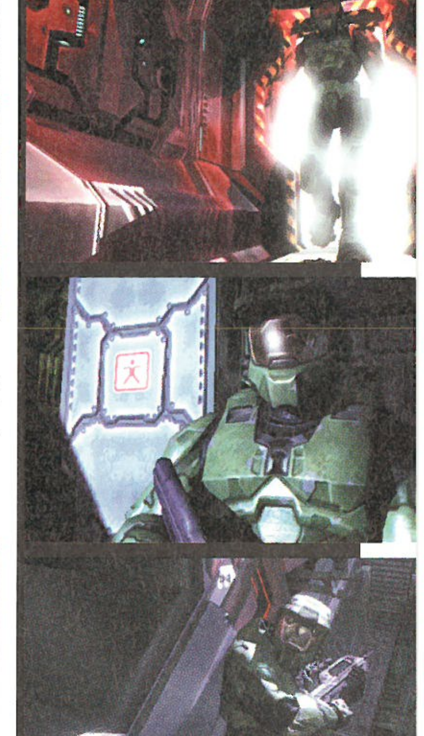


Télex

D'après Reuters, le GameCube aurait une avance considérable en termes d'unités vendues par rapport à la Xbox, depuis la sortie des deux machines. Mais si on en croit ces mêmes analystes, cette avance ne sera qu'éphémère, 15 % des sondés étant désireux d'acheter une Xbox, contre 9 % un GameCube. Pour 2003, ils prévoient 13,7 millions de Xbox contre 11,2 GameCube.

HALO 2 : LES PREMIÈRES IMAGES !

Le jeu, prévu pour fin 2003 et qui offrira cette fois-ci de jouer online via le Xbox Live, proposera 2 fois plus de véhicules et un moteur graphique entièrement revu (!) plutôt qu'une évolution opportuniste, ainsi que de nouvelles armes et ennemis. L'histoire fera directement suite au premier. Génial !



en bref

LE GLAND CONTRE MCDO

Un clown McDonald's en plâtre posté sur un banc devant le restaurant McDo de Foix, dans l'Ariège, a été enlevé par une organisation clandestine jusqu'alors inconnue (le GLAND), ennemie de la mal-bouffe et des multinationales. Il faut renforcer les mesures de lutte contre l'insécurité !!!



Télex

La baisse de prix des jeux Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Azurik et Nightcaster au prix de 59,99 euros a eu lieu le 17 juin dernier. Ça fait deux bons jeux moins chers, vous devriez savoir lesquels...

LA TOTALE SUR DW 3 XBOX !

La version Xbox de Dynasty Warriors 3 sera agrémentée de quelques améliorations : 5 différentes sortes de gardes, un Free Mode jouable à deux en simultané, de nouvelles couleurs pour chaque personnage, un niveau Super Difficile, des temps de chargement plus courts et 99 sauvegardes possibles sur le disque dur, le Dolby Digital 5.1, et le choix entre le japonais et l'anglais pour les sous-titres comme pour les voix. Ça reste un jeu à la c...



Télex

Outre les baisses de prix, Microsoft prolonge également l'opération « Coup Double » jusqu'au 15 septembre. Pour tout achat d'une Xbox et d'une manette, Oddworld Munch's Oddysee et Project Gotham Racing sont offerts !

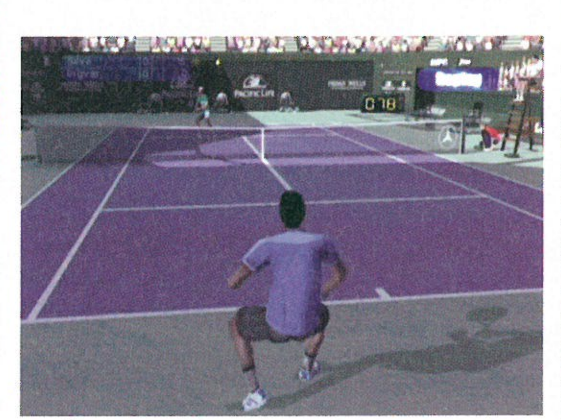
SIMU DE ROBOT

Steel Battalion, alias Tekki en japonais, que nous attendions avec impatience pour août, a été repoussé pour une sortie en fin d'année... En attendant, Capcom a sorti quelques nouveaux screenshots. En voici déjà un.

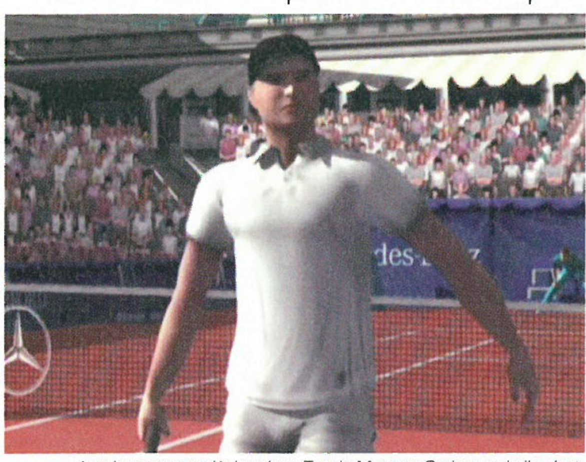


Tennis Masters Series 2003

XBOX



Pour ceux qui ne connaissent pas, Tennis Masters Series c'est un peu la simulation ultime dans le genre sur PC. Il faut dire que sur leurs grosses bécanes bourrées de mégahertz, les joueurs micro n'ont pas un choix délirant lorsqu'on regarde du côté des simulations de sport en général, et des jeux de tennis en particulier. Ici, pas de joueurs connus. Chez Microids, on n'a pas forcément les moyens de se payer les noms de Sampras ou Agassi, mais les protagonistes – certes imaginaires – sont quand même nombreux (plus de soixante joueurs disponibles). Pas particulièrement beau, TMS 2003 reste en tout cas très propre, et il propose une jouabilité soignée, dans laquelle les placements ont une grande importance. On ne vous aide pas sur vos déplacements, et il faut à tout prix frapper la balle au sommet du rebond pour sortir un coup correct. Les fautes directes semblent être très peu nombreuses, et même en coinçant une direction lors d'un service, par exemple, vous ne sortez pas la balle. Ça ne plaira pas forcément aux puristes... Notez enfin une jauge de fatigue qui pourra influer sur les performances de votre joueur. Bref, voici une simulation a priori fort intéressante – pas parfaite, mais intéressante – dont nous vous reparlerons bientôt plus en détail.



Les joueurs sont légion dans Tennis Masters Series, mais ils n'ont évidemment pas tous les mêmes qualités.

Éditeur : Microids • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Octobre 2002

Loons The Fight For Fame

XBOX

Les Toons ont décidé d'investir la scène hollywoodienne. Bugs, Taz, Daffy et Sylvestre vont au préalable passer différentes auditions afin que leur talent éclate sur grand écran. Après 15 niveaux, il n'en restera plus qu'un. En effet, le film pour lequel ils postulent ne comporte qu'une seule et unique star. On joue seul ou à 4 pour que son personnage obtienne la plus grosse cote de popularité. Les combats se déroulent dans différents décors de cinéma d'inspiration aussi diverse qu'une maison hantée ou un western, au cours desquels les concurrents endosseront des costumes appropriés. On attrape des items ACME qui se transforment en armes débiles pour détruire ses adversaires. Le réalisateur vous propose d'effectuer différents challenges en passant des bouts d'essai. La situation sombre rapidement dans le chaos le plus total et il n'est pas rare de voir des vaches tomber du ciel. Des mini-jeux seront accessibles, et le décor peut être en grande partie détruit ou subir des transformations. Tout peut arriver avec les Toons, dont le rendu en Cel Shading est plutôt réussi. L'action est fluide et rapide, avec des combats ponctués de commentaires débiles dont les personnages de la Warner ont le secret. L'action se révélera plus intéressante à 4 joueurs, comme souvent dans le cadre de ce genre de jeu.

Éditeur : Infogrames • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Fin octobre 2002

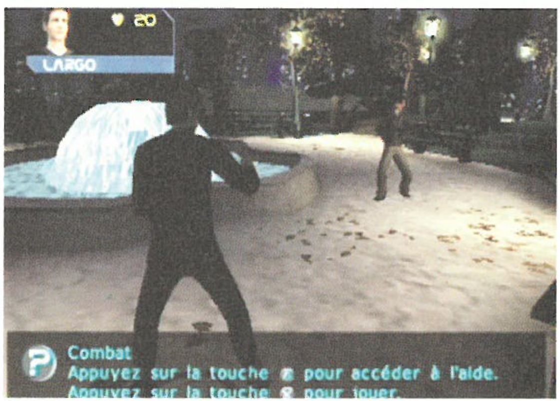


Les affrontements se déroulent sur des plateaux de cinéma où des armes débiles sont à récolter.



Largo Winch

Largo Winch est un justicier milliardaire, au même titre que Jonathan Hart de la série télévisée *L'Amour du Risque*. Entre deux cocktails VIP, notre ami Largo verse dans l'humanitaire en finançant des organisations luttant contre la faim dans le monde. Et lorsqu'il s'ennuie copieusement de sa confortable existence, il se mêle des affaires qui ne le regardent pas, histoire de pimenter un peu son quotidien... Largo Winch (sous-titré « Aller simple pour les Balkans ») est un jeu d'aventure qui vous convie à une enquête assez bien ficelée, à la recherche de mystérieux agresseurs qui lui ont dérobé des documents concernant l'une de ses firmes situées au Mexique. L'interface du jeu est, elle, très simple ; elle est semblable à celle des Chevaliers de Baphomet : il suffit de passer à côté d'un élément suspect du décor pour le mettre en surbrillance et ainsi l'observer ou le manipuler. Une option vous permet également de fusionner des items et de les utiliser pour résoudre une énigme. Côté réalisation, on retrouve une production assez similaire à celle des phases de recherche de Headhunter de Sega, avec des vues de caméra imposées et une réalisation en véritable 3D. Assez sympathique dans le fond et dans la forme, le soft devrait plaire aux fans de la bande dessinée (ou de la série qui passe sur M6) et aux néophytes avides d'investigations à rebondissements.



Comme dans les jeux d'aventure, les combats s'effectuent par tours !


Largo est tellement riche qu'il possède son propre bar dans sa maison.

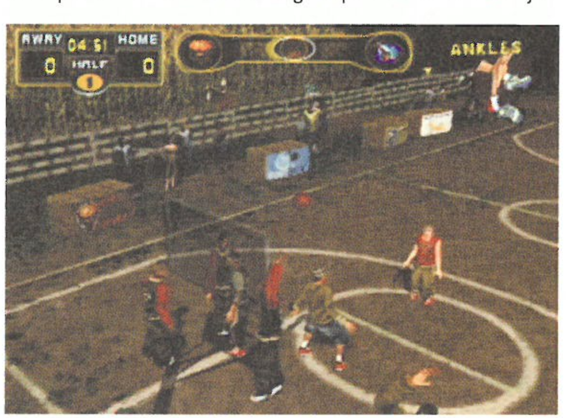
Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin septembre 2002

Street Hoops

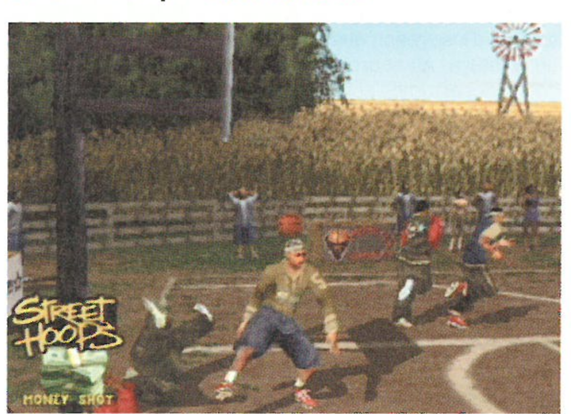
Pour tous les fans de la rue, les gars roots tendance old school, voilà un p'tit jeu qui représente, là tranquille. Street Hoops vous transporte sur les playgrounds les plus célèbres de la planète pour disputer le championnat du monde ou devenir le Lord of the Court et découvrir l'énergie et la bad attitude de la rue. La comparaison avec le NBA Street d'EA ne manquera pas d'être soulevée, et on peut d'ores et déjà affirmer que le titre d'Activision tiendra la comparaison. Sans doute pas au niveau des graphismes et de l'atmosphère, certes. C'est plutôt devant les multiples combinaisons possibles et l'aspect technique du gameplay que la différence devrait se faire. Les mouvements s'inspirent directement des joueurs évoluant dans le tournoi Nike Freestyle Street Ballers. On pourra configurer son joueur selon le style qui nous plaît, avec plus ou moins de tatouages qui s'affineront au rythme des victoires accumulées sur le terrain. Un système de paris devrait même être possible pour deviner le joueur qui fera le plus de dunks ou de blocages. Ajoutons une ambiance musicale qui regroupe des figures emblématiques que sont Cypress Hill, DMX ou Ludacris, et on obtiendra un jeu de basket qui baboule.

La défense se déploie pour freiner votre progression. Réussir un tir dans la raquette est plutôt ardu.


Éditeur : Activision • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2002



Le titre d'Activision propose un gameplay technique avec une bonne dose de combos.



Un p'tit espace près d'un champ de maïs, et hop, on improvise un terrain de basket qui baboule.

en bref



LES LIONS INCESTUEUX

À Londres, ce sont les relations incestueuses entre Cleo et son frère Leo, deux lions qui ont donné naissance à trois bébés lions au zoo de Glasgow, qui soulèvent l'indignation d'une organisation de défense des animaux. C'est un acte « irresponsable, contraire à l'éthique et inacceptable » ont déclaré les responsables de l'association. Le débat philosophique est ouvert.



Télex

Blizzard, qui vient de sortir l'excellent Warcraft III (bientôt dans la rubrique Côté Pécé quand on aura de la place), part en guerre contre les quelques tricheurs. S'ils sont découverts, l'éditeur annulera la validité de leur clé, les privant de jeu en ligne. Bien fait.

MINORITY REPORT SUR GBA

Torus Games est en train de peaufiner son jeu basé sur la nouvelle de Philip K. Dick. Le soft promet des sprites d'une grandeur colossale et des virées punitives futuristes que les amateurs d'action devraient apprécier. Le titre est annoncé pour le 5 novembre prochain.



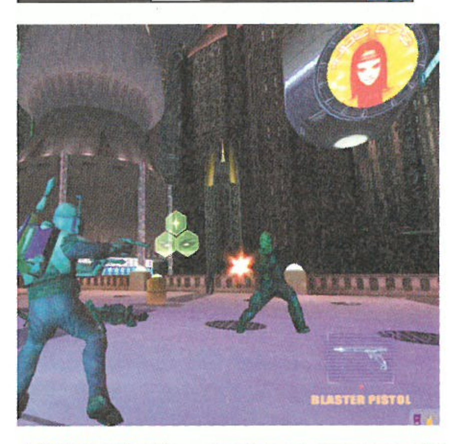
Télex

TDK Interactive et Mattel ont annoncé un accord de droits concernant les Maîtres de l'Univers. Ce sont donc les premiers qui se chargeront d'adapter sur consoles et PC la licence des Musclor, Maître d'Armes, la Sorcière, Skeletor et Cie.

METROID FUSION DANS 2 MOIS !

Ça y est, une date est enfin lâchée pour la disponibilité de Metroid Fusion, le prochain titre d'aventure/action de Nintendo sur GBA. Il devrait se retrouver dans les rayons des magasins le 18 novembre 2002. Cela fera bien 8 ans qu'on n'aura pas eu l'occasion d'incarner la très jolie Samus.







Toute la panoplie du chasseur de primes sera dispo dès le départ, à l'exception de quelques friandises et bonus à conquérir plus tard.

Star Wars Bounty Hunter

Comme le soulevait justement le chef du projet venu nous présenter son jeu, Bounty Hunter sera le premier jeu Star Wars à nous faire incarner un Fett. Une idée séduisante... Qu'en est-il du jeu ? Nous le pensions moins attractif, en sortie d'E3. Si Bounty Hunter reste le « simple » shooter dont on se doutait dès le départ, il faut tout de même lui rendre justice sur quelques points : au sein de la nouvelle vague de jeux Star Wars, il sera probablement celui que les fans trouveront le plus à leur goût. Non seulement car la maniabilité offre au joueur un réel plaisir de maniement du père Jango Fett, mais aussi parce que ce volet apportera des réponses à des tas de questions de fans, par exemple comment les Fett ont mis la main sur le fameux Slave-one. Côté réalisation, les deux versions (PS2 et GC) n'ont pas de quoi décrocher la mâchoire, certes, mais laissons-leur le temps de la maturité pour juger plus avant. Nous aurons d'ici-là l'occasion, peut-être, d'en reparler. Ma foi.

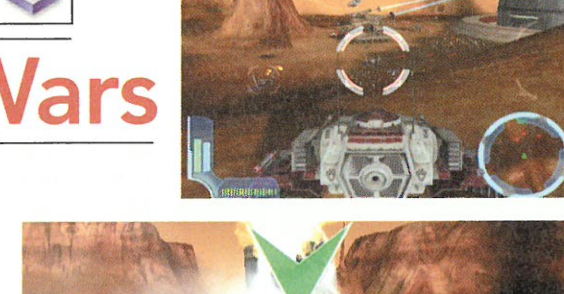
Éditeur : **Ubi Soft/LucasArts**
Machines : **PlayStation 2 et GameCube**
Sortie en Europe : **Novembre 2002**

Avec une visée automatique double, il restera au joueur pour principal souci de bouger avec classe.

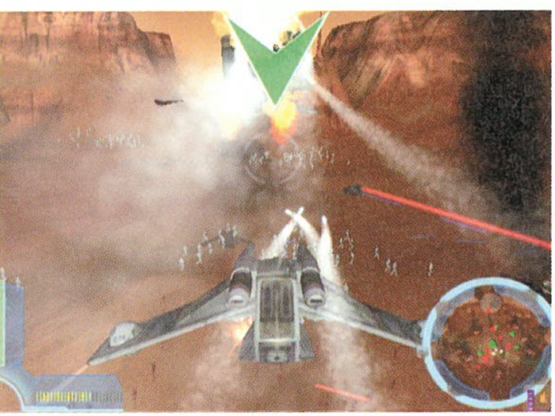




Star Wars The Clone Wars



La subtilité ne sera pas plus de la partie avec ce Star Wars-ci qu'avec les autres. Un shoot de plus, donc, qui n'offre pas les arguments scénaristiques de Bounty Hunter... mais les remplace par des véhicules. Les photos de cette demi-page sont tirées de la version GameCube, la seule que nous ayons vu tourner pour l'instant. Il n'y a cependant que peu de doutes à avoir : les deux versions devraient se ressembler comme deux gouttes d'eau. Se déroulant au moment de la fin du film et ensuite, on y assumera tour à tour les rôles de Mace « le black Jedi » Windu, Anakin « tête à claques » Skywalker, et Obi-Wan « barbe rousse » Kenobi. Ceux-ci seront cependant la plupart du temps à bord d'engins, au cours de missions aux objectifs variés. Développé par Pandemic Studios



On retrouvera le système très simple d'ordres aux ailiers sur la croix directionnelle, à la manière de Jedi Starfighter.



(Battlezone sur PC), le titre offre sinon un gameplay novateur, du moins des visuels chatoyants, ainsi que quelques modes multijoueurs intéressants (jusqu'à 4 en écran splitté). On retiendra notamment le mode « académie », qui reprend en gros le principe de l'antique Z, des Bitmap Brothers. Deux équipes, deux bases, et des bâtiments à posséder pour assurer défense et attaque...

Éditeur : **Ubi Soft/LucasArts**
Machines : **PlayStation 2 et GameCube**
Sortie en Europe : **Novembre 2002**

en bref



LE FRAG GLAUQUE DU MOIS

En Tanzanie, un lion a surgi alors qu'un couple de jeunes gens faisait l'amour derrière un buisson. Impuissant face au spectacle, l'homme a réussi à s'enfuir, laissant sa compagne se faire dévorer par l'animal. De retour avec des renforts, il ne restait plus qu'un crâne et une partie des membres de la victime.

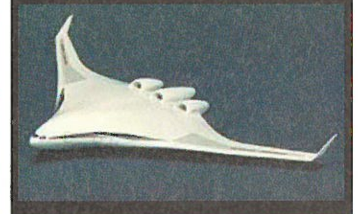


Télex

Sony C.E. America s'est goinfré Incog, développeur de Twisted Metal. Connu sous le nom de Incognito Studios et basé à Salt Lake City, il emploie 51 personnes qui, la nuit, ne pensent qu'à des véhicules surarmés se tirant les uns sur les autres.

FLAP ! FLAP ! FLAP !

Boeing travaille sur un projet d'avion en forme de chauve-souris (!). L'appareil serait en fait formé d'une aile géante surplombant une nacelle pouvant recevoir plusieurs centaines de passagers. Les premiers essais de vol pourraient avoir lieu en 2006. C'est Angel qui va être content...



Télex

Rune était un jeu bien pérave sur GameCube. Pourtant, From Software se sent obligé de sortir une suite pour l'année prochaine. Bah voilà, maintenant vous z'êtes au courant et vous z'êtes heureux.

VARAPPE NOCTURNE ?

Idea Factory, un éditeur qui porte mal son nom, vient d'annoncer Varanoi pour PS2 l'hiver prochain au Japon. Encore un jeu « passionnant » avec des filles à draguer dans une école de magie.





ON A VOLÉ UNE GROLLE SACRÉE !

Une chaussure supposée avoir appartenu au prophète Mahomet a été volée par des inconnus dans une mosquée de Lahore, dans l'est du Pakistan. Il s'agit de la mosquée de Badshahi, un site historique datant du 16e siècle, où sont conservés une dizaine d'objets attribués au prophète Mahomet.



Télex

On connaît enfin les deux personnages cachés du fantastique Soul Calibur 2 : il s'agit de Yoshimitsu et du grand-père d'Angel, Cervantes. Espérons qu'il y en aura plus sur les versions consoles.

UN ARCHEVÊQUE SACRÉ DRUIDE !

Au Pays de Galles, un archevêque de Canterburry a été sacré druide honoraire lors d'une cérémonie controversée. Williams a tenu à préciser que cette cérémonie haute en couleur ne faisait pas de lui un apostat, car il ne faut pas confondre le festival culturel annuel, l'Eisteddfod, avec un rite païen.

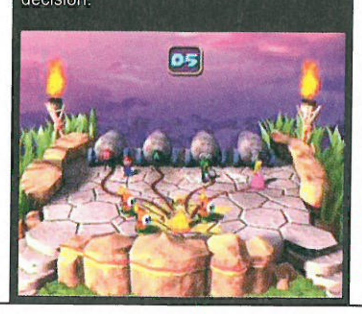


Télex

Le prochain Kirby Dreamland de Nintendo sur GBA permettra de jouer simultanément à 4 en Link !!! Ça y est, le concept du soft de plate-forme multijoueur est lancé !

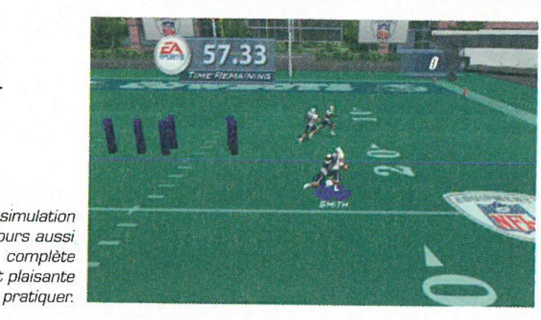
MARIO EST PARTI...

Enfin une date pour Mario Party 4 sur GameCube. Le jeu sortira d'abord aux États-Unis le 21 octobre prochain, avant d'atteindre le Japon en novembre. La France, bien entendu, devra attendre que les responsables Europe aient fini leur champagne avant de prendre une décision.



Madden NFL 2003

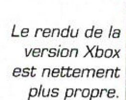


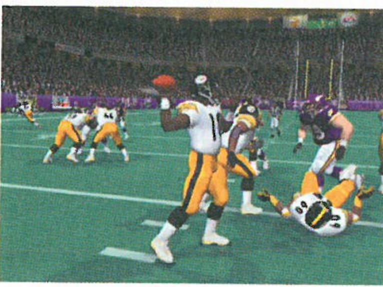
Une simulation toujours aussi complète et plaisante à pratiquer.

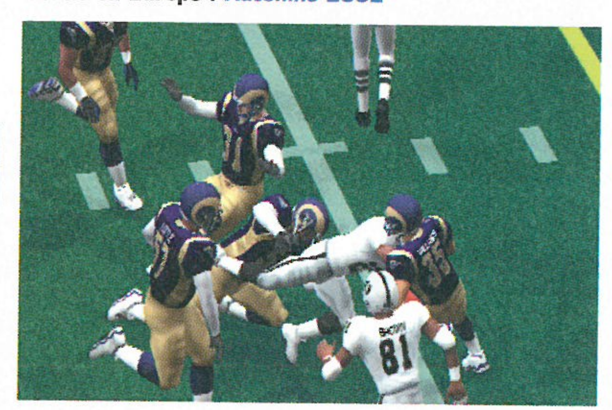
Eh oui les gars, tant que le père Madden ne mourra pas d'une embolie cérébrale (il a quel âge déjà ?), tous les débuts d'automne seront ponctués par l'annonce d'un nouveau jeu de football américain estampillé EA Sports. Comme le veut la coutume, cette édition 2003 jouera une fois de plus la carte de la réactualisation. Pas de gros bouleversements à signaler donc, si ce n'est la présence d'un nouveau mode de jeu : un « Training camp » plutôt bien fichu qui permet de maîtriser tous les aspects techniques du foot ricain en participant à une bonne quarantaine d'épreuves vraiment amusantes. Notez au passage que l'option online de la version américaine est passée à la trappe... La réalisation, quant à elle, reste globalement très proche de la précédente édition : certaines textures, notamment celle du terrain, ont un peu plus de relief ; on note également de nouvelles réactions lors des chocs entre les joueurs. Il paraît que les développeurs ont aussi amélioré les bruitages, les audibles en défense, ainsi que le mode Franchise (il est dorénavant possible d'importer sa franchise team en mode Exhibition). Dernière précision : en dehors d'un rendu graphique moins aliasé, la version Xbox demeure en tous points identique à la mouture PS2.

Éditeur : EA Sports • Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Automne 2002



Le rendu de la version Xbox est nettement plus propre.





FIFA 2003









Pour une fois, le nouveau FIFA sera vraiment nouveau. EA a en effet entièrement revu le système de contrôle de la balle : miraculeusement, elle ne colle plus au pied comme c'était le cas depuis la première version sur Megadrive ! En intégrant une balle « indépendante », la circulation du ballon s'est un peu enrichie. Pour les passes, les développeurs ont décidé de garder le système de jauge tout en faisant revenir la vieille méthode de la passe courte automatique. De même, les coups francs ont été refaits. À présent, ils se déroulent comme dans un jeu de golf : il y a une jauge pour la puissance de la frappe et une pour la précision, avec en plus la possibilité de déplacer le point d'impact pour donner de l'effet. La bonne idée, c'est surtout d'avoir dégagé les cut-scenes héroïques à deux balles qui survenaient à chaque arrêt de jeu. En ce qui concerne la partie graphique, c'est toujours aussi beau. La modélisation des joueurs est réussie et surtout, les gabarits correspondent à la réalité du football. À première vue, les développeurs ont enfin réussi à faire évoluer la série en corrigeant certains des plus gros défauts. Reste à savoir si le peaufinage va suivre... Autre chose : la sortie du titre coïncide à un jour près avec celle de PES 2 ! Ça va être la guerre totale !

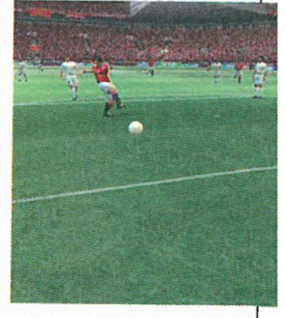
Éditeur : Electronic Arts • Machines : PlayStation 2, GC, Xbox, PSone, GBA
Sortie en Europe : 31 octobre 2002

Graphiquement, c'est toujours aussi beau.

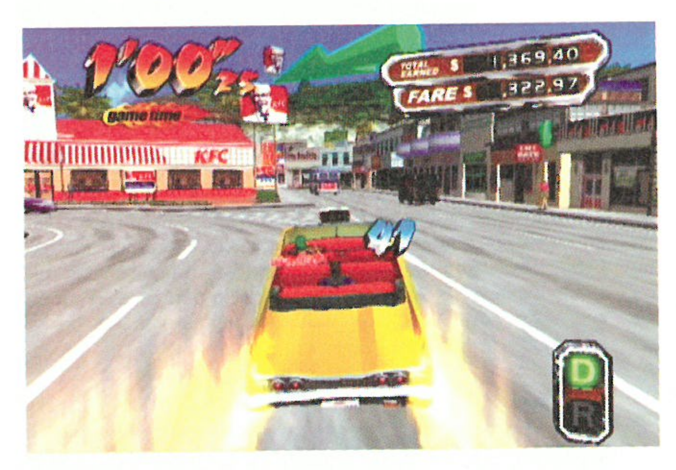


Si seulement Barthez avait été aussi efficace pendant la Coupe du Monde...





Crazy Taxi 3

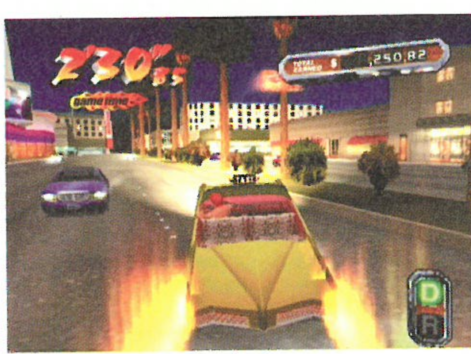


Nous avons enfin pu mettre la main plus longuement sur Crazy Taxi 3... Et que dire, si ce n'est que la série tourne très clairement en rond ! Techniquement, cet épisode exclusivement réservé à la Xbox n'a absolument rien d'impressionnant. On trouve beaucoup moins de clipping que sur PS2 et DC, quelques effets sympas et un rendu très propre, certes, mais pour le reste, il n'y a absolument rien à signaler. En revanche, le jeu propose désormais 3 villes différentes : la petite nouvelle, Las Vegas, mais aussi le San Francisco de CT1 et le New York de CT2... Ça fait tout de suite moins foutage de gueule qu'avant, non ? Cela dit, question gameplay, la formule n'a pas changé d'un iota. Les inconditionnels retrouveront leurs marques immédiatement et s'ennuieront très vite, tandis que les novices prendront leur pied en arpentant les rues en quête de clients. À signaler que la nouvelle ville paraît bien plus vaste que les deux autres (on peut même sortir du centre et voir un peu le désert), propose une architecture plus complexe, une circulation plus dense et donc un challenge plus intéressant et fun. Mais de là à réinvestir dans un Crazy Taxi...

Éditeur : Sega • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Fin septembre 2002



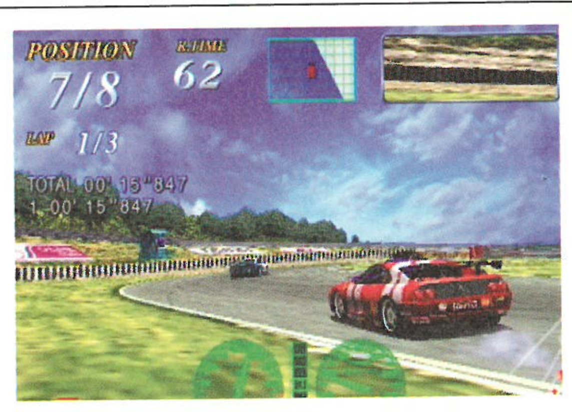
Le mode Crazy X contient des tas d'épreuves franchement rigolotes comme celle-ci.

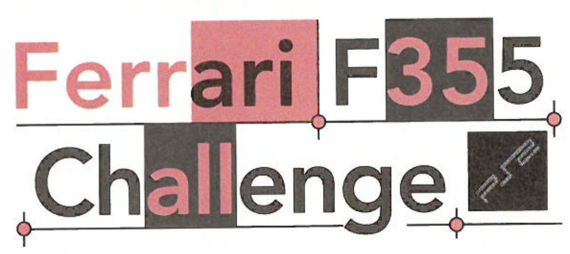


Ferrari F355 Challenge



Un nouveau mode Challenge par rapport à la version DC, dans lequel on n'a plus le droit à une seule erreur !





La vague de portages made in Sega n'est pas près de s'arrêter les amis, les bougres comptent bien rentabiliser leurs vieilles productions Dreamcast ! Après Crazy Taxi et compagnie, voici donc logiquement F355. Pour mémoire, il s'agit simplement du simulateur de course le plus austère et le plus intolérant de tous les temps ! Austère puisque vous ne pourrez y piloter qu'une seule voiture, la Ferrari F355 (eh oui !), et intolérant car vous devrez connaître chaque piste absolument par cœur avant de vous lancer. Pour cela, un mode Training super bien foutu est proposé, histoire de connaître chaque point de freinage, de rétrogradage, etc. Il est également possible de désactiver progressivement les fameuses aides au pilotage... Mais pour en arriver là, il faudra déjà avoir joué quelques bonnes heures ! La marge de progression est énorme, vraiment. Un jeu taillé pour les pros, réservé à ceux qui trippent plus sur le pilotage diablement précis que sur la vitesse et l'accessibilité (le jeu est assez lent et difficile). Malheureusement, ce portage n'apporte quasiment rien : une vue externe, un mode Challenge dans lequel on est jugé et noté sur la « bonne conduite », dans tous les sens du terme. Question réalisation enfin, mis à part l'aliasing (brrr), rien de neuf !

Éditeur : Sega / Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002

en bref



HAUT LES CHOPES !

Un homme de 49 ans, en manque d'argent liquide pour étancher sa soif, a sorti un pistolet pour tenter de convaincre le barman de lui verser une bière dans un bistro d'Ulm, dans l'ouest de l'Allemagne. Le serveur a pu s'enfuir en cuisine et appeler la police. Le gangsta-poivrot a été interpellé dans un autre établissement, non loin du premier.



Télex

Les développeurs nippons repousseront toujours plus loin les limites du ludisme virtuel. Ainsi, Namco nous prépare pour le mois d'octobre un soft de tambour traditionnel japonais sur PS2 qui s'intitulera Taiko No Tatsujin.

HEY, C'EST QUI L'PLUS FORT ?

Dans le genre Employé du mois et autres classements supra-intéressants, voici la sympathique liste des constructeurs de « zeux vidéauh » nippons ayant réussi à placer le plus de jeux dans le Top 100 de ce début d'année. Avant ça, je viens de prendre conscience de la lourdeur et de la longueur de ma phrase. Enfin. Désolé. Voici la liste, promis ensuite je me tais. Ah non, tiens une remarque. Juste une. Même si les volumes de ventes ont bien diminué, Nintendo reste toujours maître du monde. Impressionnant.
Nintendo (16), Konami (14), Sega (7), Bandai (6), Enix (6), Sony Computer Entertainment (6).



Super Nintendo 16 bit & Nintendo 8 bit

Télex

Contra Advance de Konami est prévu pour le 4 novembre 2002 sur GBA. On devrait y retrouver une version très fidèle à celle de la mouture Super Nintendo.

UNE NOUVELLE PHOTO DE XIII

Pour simple rappel, XIII est un Doom-like développé par Ubi Soft et qui s'inspire d'une bande dessinée de Van Hamme. Nous ne pouvons résister à l'envie de vous dévoiler une nouvelle image, comme ça, cash, à froid... La réalisation utilisera la technique du cel shading, méthode de rendu graphique déjà arborée dans le très sympathique Jet Set Radio de Sega.



ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE GAME'S

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 15.24 € DE BON D'ACHAT* — **299 €**

*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

ACE COMBAT 4	60 €
AGE OF EMPIRE 2	60 €
AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	60 €
ALL STAR BASEBALL 2003	60 €
ALONE IN THE DARK + DVD SEVEN	50 €
APE ESCAPE 2	60 €
ARSENE WENGER OBJECTIF	45 €
BARBARIAN	60 €
BATTLE ENGINE AQUILA	60 €
BLADE 2	60 €
BLOOD OMEN 2	60 €
BURNOUT	56 €
CIRCUS MAXIMUS	60 €
COMMANDO 2	60 €
COUPE DU MONDE 2002	60 €
CRASH BANDICOOT	60 €
DARK SUMMIT	60 €
DAVID BECKHAM SOCCER	60 €
DEUS EX	60 €
DEVIL MAY CRY	60 €
DINO STALKER	60 €
DISNEY GOLF	60 €
DRAKAN	60 €
DYNASTY WARRIOR 3	60 €
F1 2002	60 €
FERRARI 355 CHALLENGE	60 €
FINAL FANTASY X	69 €
FOOTBALL MANIA LEGO	45 €
FREESTYLE	60 €
GITAROO MAN	60 €
GRANDIA	60 €
GRAN TURISMO CONCEPT 2002	45 €
GTA 3	45 €
GIANTS	60 €
GUY ROUX MANAGER 2002	60 €
HALF LIFE	60 €
HEAD HUNTER	60 €
HERDY GERDY	60 €
HITMAN 2	60 €
ICO	60 €
JADE COCCON 2	60 €
JAMES BOND 007 espion pour cible	60 €
JOHN MADDEN NFL 2002	60 €
JOHN MADDEN 2003	60 €
KELLY SLATER PRO SURFER	60 €
KESSEN 2	60 €
KLOANA BEACH VOLLEY BALL	60 €
KO KINGS 2002	60 €
LARGO WINCH	60 €
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	45 €
MAXIMO	60 €
MEDAL OF HONOR PREMIE LIGNE	60 €
MEN IN BLACK 2	60 €
METAL GEAR SOLID	59.90 €
METROPOLISMANIA	65 €
MIKE TYSON	60 €
MOTO GP 2	60 €
MYST 3 EXILE	60 €
NBA LIVE 2002	60 €
NEED FOR SPEED 2 poursuite infernale	60 €
NHL 2002	60 €
NHL 2003	60 €
NO ONE LIVES FOREVER	60 €
PETER MAN 2	60 €
PRIZM LA LICORNE NOIRE	60 €
PRISONER OF WAR	50 €
PRO EVOLUTION SOCCER	60 €
ROGER LEMERRE 2002	60 €
ROLAND GARROS	39 €
SHADOW HEARTS	60 €
SHOX	60 €
SILENT HILL 2	60 €
SLAM TENNIS	44.90 €
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT	60 €
SOUL REAVER 2	60 €
SOLDIER OF FORTUNE	60 €
SPACE CHANNEL 5 V1	60 €
SPIDERMAN THE MOVIE	59.90 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60 €
STATE OF EMERGENCY	48 €
STREET HOOPS	60 €
STUNTMAN	60 €
SUPER TRUCKS	60 €
SUPERMAN	49.90 €
TARZAN FREERIDE	55 €
TAZ WANTED	49.90 €
TD OVERDRIVE	59.90 €
TEKKEN 4	60 €
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	60 €
TIME CRISIS 2	60 €
TIMESPLITTERS 2	60 €
TOCA RACE DRIVER	60 €
TOUR DE FRANCE	60 €
TUROK EVOLUTION	60 €
VAMPIRE NIGHT	60 €
VIRTUA FIGHTER 4	60 €
V-RALLY 3	59.90 €
WAY OF SAMOURAI	60 €
WIPE OUT FUSION	50 €
XMEN NEXT DIMENSION	60 €

PROMO PS2

ONIMUSHA PLAT	24.90€
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PLAT	24.90 €
GRAN TURISMO 3 PLATINUM	24.90 €
DEAD OR LIVE 2 PLATINUM	24.90 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT PLATINUM	24.90 €
FORMULA 1 2001 PLATINUM	24.90 €
PRO RALLY 2002	33.40€
JET ION GP	18.40 €
ROBOT WARLORDS	19.60 €
RED FACTION PLATINUM	24.90 €
MOTO GP PLATINUM	24.90 €
TONY HAWK PRO SKATER 3 PLAT	24.90 €
SSX PLAT INUM	24.90 €
RUGBY SPORTS PLATINUM	24.90 €
QUAKE 3 PLATINUM	24.90 €
FIFA 2002 PLATINUM	24.90 €
DONALD PK	30.40 €
SUPER BUST A MOVE	30.40 €
WRC PLATINUM World Rally Championship	24.90 €
JAK & DAXTER PLATINUM	24.90 €
WWF SMACK DOWN 3 PLATINUM	24.90 €
BATMAN VENGEANCE	29.90 €
MAX PAYNE PLATINUM	24.90 €
LAKEMASTER EX PECHE	19.00 €
SUMMONER	27.00 €

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

ACTION REPLAY
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR
MEUBLE DE RANGEMENT
CARTE MEMOIRE 8 MEG
MANETTE DUAL SHOCK 2
MANETTE VIBRANT COLORIS MC
(MANETTE PSX COMPATIBL
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICA
PRISE PERITEL RGB 1/2
TELECOMMANDE DVD
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD
(magnetoscope; televis
MULTIJOUEURS 4 PORTS
CABLE LINK
OPTICAL CABLE
GCON2 PISTOLET
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS + TELECOMMAND
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL
CARTE MEMOIRE 16 MEG
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD) + TELECOMMAND
SPEAKERS 2.1 ensemble enceintes
SPEAKERS 5.1 ensemble enceintes

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

GAME BOY ADVANCE

CONSOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE
GAME BOY ADVANCE NOIRE

95 €

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.00 €
CHARGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.60 €
COQUE + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.50 €
ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.00 €
CABLE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	9.00 €
CABLE LINK 4 PLAYERS	12.00 €
LOUPE AVEC LUMIÈRE	7.50 €
POCHETTE DE TRANSPORT	5.90 €
PACK DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.90 €
PACK GBA 7 ÉLÉMENTS	30.30 €
MINI LIGHT	7.50 €
MULTITAP + 3 LINKS	13.50 €
COQUE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.40 €
ROLLER LINK	10.50 €
AMPLIFICATEUR STÉRÉO	7.50 €
HANDYSTICK LIGHT NEW	9.00 €
VALISE DE TRANSPORT	15.00 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.50 €
AGE DE GLACE	50.00€
ATLANTIDE DISNEY	49.00 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
BREATH OF FIRE	45.50€
CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONNANCE	45.90 €
CRASH BANDICOOT XS	53.20 €
DUKE NUKEM	45.90 €
EARTHWORM JIM	45.00 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.50 €
GOLDEN SUN	45.50 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	45.50 €
ISS ADVANCE	49.00 €
MARIO KART	45.50 €
MAGICAL QUEST MICKEY & MINNIE	45.50 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
MEGAMAN ZERO	50.00 €
PETERMAN 2	45.90 €
SONIC ADVANCE	53.20 €
SUPER BUST A MOVE	45.50 €
SUPERMAN	50.00 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.50 €
SUPER MARIO ADVANCE 2	45.50 €
SUPER MARIO ADVANCE 3 YOSHI'S ISLAND	45.50 €
SUPER STREET FIGHTER	45.50 €
SPIDER MAN THE MOVIE	45.90 €
SW EPISODE 2	53.20 €
TEKKEN ADVANCE	53.20 €
TETRIS WORLD	45.50 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	50.00 €
TUROK EVOLUTION	50.00 €
VRALLY3	49.99 €
WARIO LAND 4	45.50 €
WOLFENSTEIN	45.90 €
ZOE FIST OF MARS	53.20 €

XBOX

CONSOLE XBOX + 1 MANETTE 299 €

CARTE MEMOIRE	49.90 €
MANETTE OFFICIEL	39.90 €
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	29.90 €
CABLE PERITEL EVOLUE	29.90 €

CABLE AV STANDARD
CABLE LINK
DVD MOVIE PLAYBACK KIT

AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	69.90 €
ALL STAR BASE BALL 2003	69.90 €
AMPED	49.90 €
BATTLE ENGINE AQUILA	59.90 €
BLADE 2	59.90 €
BLOOD OMEN 2	69.90 €
BLOOD WAKE	49.90 €
BUFFY CONTRE LES VAMPIRES	69.90 €
BURN OUT	59.80 €
CHASE	59.90 €
CIRCUS MAXIMUS	69.90 €
COUPE DU MONDE 2002	69.90 €
COMMANDOS 2	69.90 €
CRASH	69.90 €
CRASH BANDICOOT VENGEANCE	69.99 €
CRAZY TAXI 3	59.90 €
DARK SUMMIT	69.90 €
DAVID BECKHAM SOCCER	69.90 €
DEAD OR ALIVE 3	69.90 €
ENTRAINEUR 01/02	69.90 €
ENCLAVE	69.90 €
F1 2002	69.90 €
FUZION FRENZY	49.90 €
FURIOUS KARTING	59.90 €
GENMA ONIMUSHA	69.90 €
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4	69.90 €
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4	69.90 €
GOTHAM	69.90 €
GUN METAL	69.90 €
GUN VALKYRIE	59.00 €
HALO	69.90 €
HITMAN 2	69.90 €
HUNTER	69.90 €
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	69.90 €
JOHN MADDEN 2003	64.90 €
KELLY SLATER PRO SURFER	59.90 €
KO KING 2002	69.90 €
LARGO WINCH	59.90 €
LEGEND OF WRESTLING	69.90 €
MAD DASH RACING	64.00 €
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	59.90 €
MAX PAYNE	54.90 €
MIKE TYSON BOXING	69.90 €
MORROWIND	69.90 €
MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	69.90 €
MUNCH'S ODDYSSEE ODDWORLD	49.90 €
MYST 3 EXILE	59.90 €
NBA LIVE 2002	69.90 €
NEED FOR SPEED POURSUITE INFERNALE 2	64.90 €
NIGHT CASTER	69.90 €

MYST 3 EXILE
NBA LIVE 2002
NEED FOR SPEED POURSUITE INFERNALE
NIGHT CASTER
NHL 2002
NHL 2003
PRISONER OF WAR
RALLY X
RED CARD SOCCER
SHADOW OF MEMORIES
SLAM TENNIS
SPIDER MAN THE MOVIE
SPLASHDOWN
SSX TRICKY
STREET HOOPS
TAZ WANTED
TIMESPLITTERS 2
TD OVER DRIVE
TONY HAWK PRO SKATER 3
TOUR DE FRANCE
TUROK EVOLUTION
WRECKLESS
XMEN NEXT DIMENSION

GAME CUBE

CONSOLE GAMECUBE + 1 MANETTE (noire ou violette) 199 €

CARTE MEMOIRE	20.10 €
CABLE RGB OFFICIEL	20.10 €
CABLE CONNEXION GAMEBOY ADVANCE	19.90 €
MANETTE OFFICIEL COULEUR	38.80 €

CABLE EXTENSION RALLONGE
MANNETTE BIGBEN
CABLE RGB AV
CABLE S-VIDEO
CARTE MEMOIRE 4 MEG
SPEAKER SYSTEM
ECRAN LCD 5 INCH COULEUR

18 WHEELER	59.80€
AGGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	59.80 €
BATMAN VENGEANCE	60.90 €
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	59.80 €
BURNOUT	59.80€
CAPCOM VS SNK 2	60.90 €
COUPE DU MONDE 2002	60.90 €
CRAZY TAXI	59.80€
DAVE MIRRA BMX 2	59.80€
DISNEY MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE	56.40 €
DONALD COUACK ATTACK	60.90 €
DOSHIN THE GIANT	56.40 €
EXTREME G3	59.80€
F1 2002	60.90€
FREESTYLE	60.90 €
HIDDEN INVASION	59.80 €
ISS 2 INTER SUPER STAR SOCCER 2	60.90€
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	60.90€
JEREMY MC SUPERCROSS WOR	59.80€
JIMMY NEUTRON	60.90€
KELLY SLATER PRO SU	59.80 €
LEGENDS OF WREST	60.90€
LUIGI'S MANSION	56.40€
MATT HOFFMAN PRO B	59.80 €
MX SUPERFLY	59.80 €
NBA COURTSIDE 2002	56.40 €
NHL HITZ	60.90 €
PIKMIN	56.40 €
PRO TENNIS WTA TOUR	59.80 €
RED CARD	59.80 €
RESIDENT EVIL	64.90 €
ROYAUMES PERDUS	59.80 €

SIMPSONS ROAD RAGE
SMUGGLERS RUN WARZONE
SONIC ADVENTURE 2
SOUL FIGHTER
SPIDERMAN THE MOVIE
STAR WARS ROGUE LEADER
SSX TRICKY
SUPER MONKEY BALL
SUPER SMASH BROS MELEE
TARZAN FREE RIDE
TETRIS WORLD
TONY HAWK PRO SKATER 3
TOP GUN
VIRTUA STRIKER 3
WAVE RACE BLUE RACE
WORMS BLAST
XMEN NEXT DIMENSION
ZOO CUBE

PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.00 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.50 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.80 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.30 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.00 €
RALLONGE MANETTE	7.50 €
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.50 €
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.70 €
PRISE PERITEL RGB	7.50 €
CABLE DE LIAISON	15.00 €
SKATESTATION	76.00 €
MEUBLE BOIS + TIROIR	25.80 €
VOLANT DOUBLE FORCE	30.30 €

'S ONE 90.00 € + 15.24 € de bon d'achat

RECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

bons d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir sur achat de plus de 76.22 € (hors console))

ALL STAR RACING	15.00 €
ALONE IN THE DARK IV	45.50 €
ARSENE WENGER OBJECTIF	18.40 €
BATTLE SPORT	12.00 €
CAPCOM VS SNK PRO	30.30 €
CARD SHARK	12.00 €
CHECK MATE	12.00 €
CHEESMASTER 2	12.00 €
CHRIS KAMARA STREET	12.04 €
CRASH BANDICOOT 3 PLATINUM	25.70 €
CRASH BASH Plat.	25.70 €
CRASH TEAM RACING PLATINUM	25.70 €
CREATURES	15.00 €
COMPIL 20 JEUX	30.30 €
COUPE DU MONDE 2002	45.50 €
DE SANG FROID	30.30 €
DELTA FORCE	33.40 €
DESTRUTION DERBY RAW PLAT	22.70 €
DIGIMON RUMBLE ARENA	29.90 €
DIGIMON WORLD	45.50 €
DISNEY PETER MAN	30.30 €
DISNEY ATLANTIDE PLAT	25.70 €
DRAGON BALL FINAL BOUT	37.90 €
DRIVER 2 PLATINUM	25.70 €
FIFA 2001 platinum	25.70 €
FIFA 2002	45.50 €
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	19.10 €
FINAL FANTASY 6	15.00 €
FINAL FANTASY IX plat	30.30 €
FORMULA ONE 99	22.70 €
FORMULA ONE 2000	25.70 €
FORMULA 2001 PLAT	25.70 €
FORMULA ONE ARCADE	30.30 €
FORSAKEN	15.00 €
GRAN TURISMO PLATINUM	22.70 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.50 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.00 €
ISS PRO EVOLUTION 2 PLAT	45.50 €
ISS PRO EVOLUTION 3 PLAT	45.50 €
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.70 €
JET RACER	12.00 €
JONAH LOMU RUGBY	25.70 €
KART CHALLENGE	12.40 €
LARGO WINCH	19.90 €
LAS VEGAS CASINO	12.00 €
LILO & STITCH	30.30 €
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE PLAT	25.70 €
MEDIEVIL PLATINUM	19.60 €
MONACO Gp2	12.00 €
MONSTERS ET CIE	41.00 €
MONOPOLY PLAT	25.70 €
MOTO RACER WORLD TOUR	25.70 €
NEED FOR SPEED 5 PLATINUM	25.70 €
PINBALL POWER	12.00 €
RAINBOW 6 LONE WOLF	15.00 €
RAYMAN 2 Plat.	25.70 €
REVOLUTION X	12.00 €
ROGER LEMERRE 2002	30.30 €
SPEED FREAKS	15.00 €
SPIDERMAN 2 PLAT	25.70 €
SYPHON FILTER 3	45.50 €
THEME PARK CLASSICS	15.09 €
TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.90 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.70 €
TONY PRO SKATER 3 PLAT	25.70 €

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S

REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S

NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES
LENS 03 21 70 (
AMIENS 03 22 91 7
REIMS 03 26 88 2
MONTPELLIER 04 67 64 (
VAL THOIRY 04 50 20 8

ON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
de port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 € (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :........................ Prénom ....
N° Client(si déjà client):........................ Age .... Ans Téléphone ....
Adresse ....
....
Code Postal:............ Ville:........................ Signature

le de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash

B: |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| exp: __ / __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

ature:

PASSE TES COMMANDES SU LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEU 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 6.10 €, consoles 13.72 €. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques





Legion The Legend of Excalibur

Les gars de 7 Studios se sont pointés à la rédac pour nous présenter la première version jouable de Legion, un soft sans grosses prétentions graphiques, vous en conviendrez, qui mélange allégrement les genres... En tout cas, d'après les dires de ses géniteurs, l'idée de base fut de proposer une sorte de RTS (7 Studios compte dans ses rangs quelques anciens de Westwood, cf. Command & Conquer) en plus original et plus ouvert. Il s'agit finalement d'un beat them all un peu stratégique, avec une petite gestion RPG. Concrètement, vous choisissez de 1 à 3 persos (Arthur, Merlin, etc.) avant la mission et ces derniers seront mis à la tête de quelques soldats de même classe (chevalier, magicien, etc.). En pleine action, il est possible à tout moment de switcher de



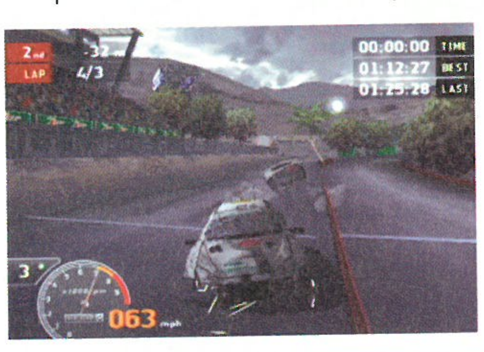
l'un à l'autre de ces commandants, mais aussi de donner des ordres via un petit menu. Voilà grosso merdo pour la stratégie. En ce qui concerne la gestion RPG, vos personnages pourront porter différents équipements de plus en plus puissants, monter de niveau, accéder à de nouveaux pouvoirs, etc. Ça s'annonce pas franchement génial, alors patientez gentiment jusqu'au test du mois prochain.

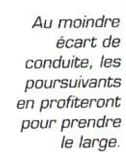
Éditeur : Midway • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002



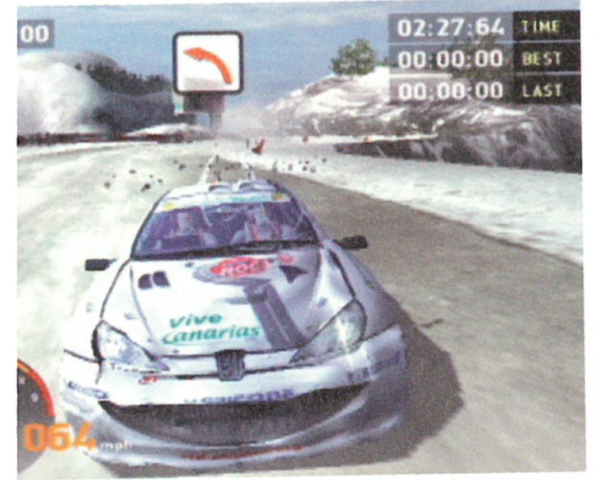
Bien sûr, les sorts magiques sont de la partie.

Rally Fusion





Au moindre écart de conduite, les poursuivants en profiteront pour prendre le large.



Après plusieurs mois passés à zieuter des screens, cette version jouable nous donne enfin un aperçu de ce titre destiné au rallye et au rallye cross. Mais la première impression n'est pas franchement folichonne. Côté conduite, l'absence de grip sur des revêtements qui semblent tous identiques n'augure pas du meilleur. Si l'on ajoute le manque de vues, une modélisation sommaire des voitures, un frein à main pour le moins « zarbe » (possibilité d'orienter sa caisse dans n'importe quel sens, et ce même à très faible allure) et la pauvreté des environnements, Rally Fusion ne part pas dans la bonne direction. Pour l'instant, seule la gestion des dégâts est assez bien fichue et permet de perdre la quasi-totalité de la carrosserie. Il ne reste donc plus que deux mois à l'équipe de Climax, qui en a les moyens, pour fignoler son projet. Bien que désireux de se démarquer des autres productions, si de grands changements ne surviennent pas, Rally Fusion aura beaucoup de mal à convaincre un public de plus en plus exigeant en matière de modèles physiques et de simulation. L'avenir nous en apprendra davantage. Un titre prévu également sur Xbox et GameCube pour la fin de cette année.

Éditeur : Activision • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



SAUVÉ PAR LE KETCHUP

31 randonneurs se sont retrouvés bloqués par les intempéries dans les montagnes du Drakensberg, en Afrique du Sud. Les malheureux ont eu l'idée d'écrire un appel à l'aide sur la neige avec du ketchup. C'est un grand « H » rouge (pour HELP) écrit à la sauce tomate qui a permis d'attirer l'attention d'un pilote d'hélicoptère de l'armée de l'air.



Télex

Steel Battalion sur Xbox et Auto Modellista sur PS2, tous deux de Capcom, sont prévus pour le 28 novembre prochain en France, selon le planning réactualisé d'Electronic Arts, qui les distribuera.

UNE VIDÉO POUR STAR OCEAN 3

Les fans de RPG qui attendent avec impatience la sortie de Star Ocean 3 pourront désormais se rincer l'œil en se rendant sur le site officiel d'Enix. L'éditeur nippon vient de mettre en ligne une vidéo croustillante de leur prochain jeu phare prévu pour cette fin d'année. Attention, le contenu de cette bande-annonce est extrêmement offensif... lyriquement parlant ! Ah oui, voici l'URL : www2.enix.co.jp/so3_etc/STAR1_192.mpg



Télex

Dans le prochain numéro, vous aurez droit à un compte rendu complet sur le pré-Microsoft X02 qui s'est déroulé aux Zétazunis. Au programme : Halo 2, Project Gotham 2, Blinx, Xbox live, etc.

TIME SPLITTERS 2 SUR XBOX

Voici une image de Time Splitters 2 sur Xbox, présentant une version graphiquement améliorée, qui comportera toutefois les mêmes features que sur PS2 ! Les plus gourmands pourront toujours allumer leur ordinateur et se rendre à cette adresse ouaibe : www.timesplittersgame.com/#





INVASION DE COBRAS

Dans un aéroport de Ryad, plusieurs centaines de cobras ont pris la poudre d'escampette d'un sac appartenant à un voyageur égyptien. L'événement a provoqué un véritable remue-ménage ! C'est donc un total d'environ 300 reptiles qui ont dû être éliminés par les autorités saoudiennes.



Télex

Certains joueurs d'Halo ayant beaucoup de temps à perdre ont refait la scène d'intro de Matrix. La vidéo est ici : www2.mythica.org/halo/hbo/halomatrix.hires.mpg. Modem, s'abstenir : ça pèse plus de 20 Mo tout de même.

LA GBA RESSUSCITE LA NES

Ayé, Nintendo annonce la sortie ricaine de l'E-Reader (vous savez, cet accessoire qui permet de lire des cartes sur GBA) pour le 16 septembre. Là, maintenant tout de suite en somme. La bonne nouvelle reste que des cartes spéciales reprenant de vieux titres NES seront aussi commercialisées. Dans le lot, on retrouve Donkey Kong Jr., Ballon Fight, Pinball, Tennis et Excitebike... chacun vendu pour 4,95 $. Classe... Quant à l'Europe... (soupirs)



Télex

Le site de Monkey Ball 2 a été mis à jour et propose à présent une animation en flash décrivant le semblant de scénario qui sert de prétexte au jeu. Pour tout savoir, il suffit d'aller là : http://score.sega.com/games/smb2/pcard/SMB2.html.

DES RESIDENT COMME LES AUTRES

Comme prévu, les versions GC de Resident Evil 2 et 3 ne bénéficieront pas d'améliorations graphiques. Il n'y a qu'à zieuter cette photo pour s'en rendre compte. Néanmoins, quelques différences de scénario sont prévues, mais rien d'exceptionnel. Du coup, pour éviter de se faire traiter d'escroc, Capcom aurait l'intention de les vendre à petit prix (l'équivalent de 15 euros environ).





Les crashs sont toujours aussi spectaculaires.



Côté décor, ce n'est pas fameux. C'est aussi vide que le désert !

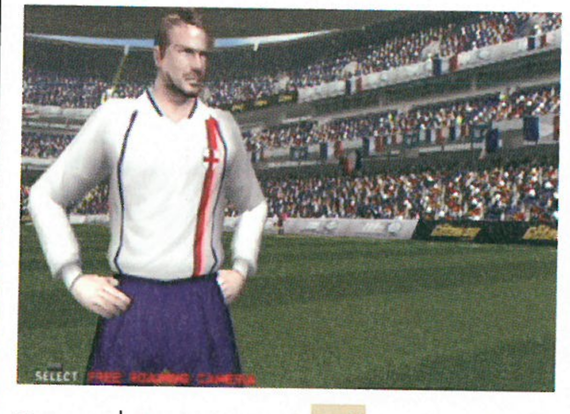
Crashed



La neige ne change pas la conduite, elle est juste là pour l'esthétique.

La version Xbox avait écopé d'un magistral 4/10 dans un précédent numéro, et après avoir passé un moment sur la mouture PS2 rebaptisée pour l'occasion, je ne vois pas ce qui pourrait lui donner des chances d'obtenir une meilleure note. Pire encore, sur la console de Microsoft, le jeu bénéficie de jolis graphismes et d'animations de bonne facture, alors que sur PS2, c'est quand même beaucoup plus moche. Tous les effets de flammes et compagnie sont nettement moins bien rendus. La modélisation des voitures est aussi beaucoup plus carrée ou plus méchamment taillée à la hache. Côté maniabilité, heureusement que c'est de l'arcade, autrement on pourrait crier au scandale. Reste l'intérêt du jeu en termes de gameplay, qui est très moyen. En reprenant le même concept que Destruction Derby, les développeurs ont pris le risque de se retrouver devant un jeu complètement plat. Et c'est justement ce qui s'est passé : franchement, faire du rentre-dedans à d'autres voitures, c'est rigolo une minute mais pas plus. Toutes les autres variantes, du genre Capture the flag ou les concours de saut, ne font qu'ajouter un peu de saveur à un titre bien fade. Même à plusieurs, on ne trouve pas son compte niveau rigolade. Pour une preview, je suis peut-être un peu dur, mais il vaut mieux ne pas se faire trop d'illusions sur ce titre...

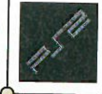
Éditeur : Rage • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin septembre 2002





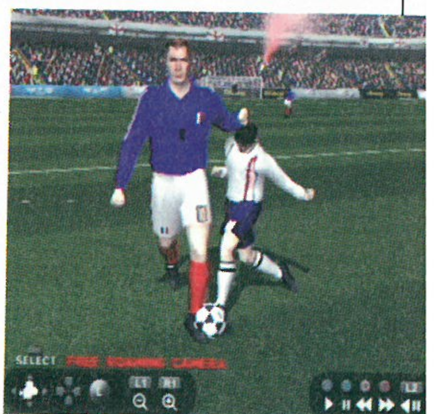
Des actions de but que l'on pourra admirer sous toutes les coutures si le système de ralenti est amélioré.

Le Monde des Bleus 2003



Après l'écrasante défaite de l'équipe de France au dernier Mondial, Team Soho va devoir mettre le paquet pour que cette nouvelle mouture ne soit pas boudée par le public. Mais cette version jouable nous a permis de constater que de grands changements sont en cours et que plusieurs améliorations sont à mettre à son actif. Visuellement, si les joueurs des équipes de clubs sont pour le moment méconnaissables, à l'inverse, ceux de l'équipe de France ou d'Angleterre sont hallucinants de réalisme. Au niveau de la jouabilité, le système de jeu a été repensé pour offrir davantage de fluidité et de nouvelles actions, notamment pour les gardiens. Enfin, pour les sélectionneurs en herbe, une des innovations du Monde des Bleus 2003 est le marché des transferts. Avec ses 650 équipes et ses 13 500 joueurs répartis sur plusieurs divisions, vous aurez la possibilité d'acheter des footballeurs de toutes nationalités et d'obtenir cette deuxième étoile tant convoitée. Un jeu qui restera sans doute accessible au plus grand nombre mais qui voit ses éternels concurrents (FIFA 2003 et PES 2) pousser au portillon.

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2002



Zizou est-il un grand joueur ou un joueur grand ?





Time Splitters 2







Le lance-flammes remplit bien son office. Une fois la proie enflammée, si elle ne trouve pas de l'eau pour s'éteindre, elle y passera.

Ce sera l'un des premiers jeux jouables en ligne sur PS2 et Xbox. La version GameCube n'a pas fait l'objet d'une telle annonce, mais on peut toujours prier. Après la courte démo de la campagne solo, Eidos nous fait parvenir un CD proposant sa contrepartie multijoueur, avec deux arènes de deathmatch. S'il s'enrichit bien entendu du moteur graphique largement amélioré qu'on lui connaît déjà, ce deathmatch n'offre cependant pas grand-chose de révolutionnaire. Les 2 arènes choisies pour la démo sont plutôt quelconques, et les bots n'offrent pas un challenge particulièrement corsé. Ils surprennent parfois en effectuant des mouvements évasifs inattendus, mais aussi en restant sans bouger sous un feu nourri, sous prétexte qu'ils veulent passer au travers d'un mur pourtant bien dense. Bref, encore du travail à ce niveau-là pour l'équipe de Free Radical, mais comme chacun sait, de toute façon, en matière de FPS jouable en ligne, rien ne vaut des adversaires humains. Même lobotomisés.

Éditeur : Eidos
Machines : PlayStation 2, GameCube, Xbox
Sortie en Europe : Octobre 2002



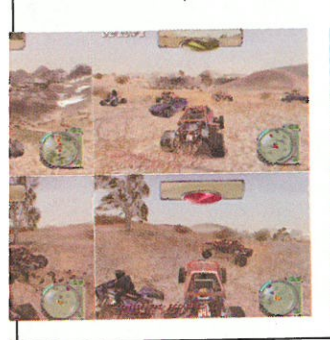
L'essentiel du jeu consiste à ramasser des paquets, et à les transporter jusqu'à un point de la map, signalé par les fumées rouges.



Smuggler's Run Warzones

Youpi ! Rockstar nous fait l'aumône de porter son Smuggler's Run sur GameCube, pour le plaisir des petits, et, euh... surtout d'eux. Et encore. ICQ est un merveilleux outil de communication que nous utilisons souvent entre rédacteurs. Je me souviens que Julo avait fait le test de Smuggler's Run sur PS2... Pourquoi ne pas lui demander quelques précisions, un avis supplémentaire ? « Julo (0:07 AM) : ils font kan même pas une version du premier ? c le 2 non ? Julo (0:07 AM) : la vache ils se f... de la gueule du monde ». Bon c'est un peu extrême, mais c'est un commentaire à chaud. Julo ne savait pas que cette version a tout de même été remaniée, graphiquement d'abord, et aussi niveau contenu, légèrement, avec l'ajout de nouvelles missions et d'un nouveau véhicule. On nous parle aussi d'I.A. renforcée. Enfin bon, ceci étant dit, le jeu en solo reste toujours répétitif, ennuyeux, et pas très subtil. En multi, on perçoit un intérêt légèrement supérieur, mais il faut tout de même se rendre à l'évidence : Smuggler's Run Warzones ne sera sans doute pas un incontournable de la GameCube.

Éditeur : Take 2 Interactive
Machine : GameCube
Sortie en Europe : Septembre 2002







en bref



LA PASSAT À 14 EUROS !

À la suite d'une incroyable erreur de saisie, une Volkswagen Passat vendue sur un site Internet d'achat d'occasions en ligne devrait être adjugée à 14 euros à un Chinois. La société Yongda Automobile Sales, qui vendait le véhicule, a tenté de bloquer la transaction, mais Han a décidé de porter l'affaire devant un tribunal de Shanghai. Pour info, sachez que la voiture vaut en réalité 12 328 euros !

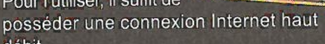


Télex

En fin de compte, Nintendo a décidé de sortir ses deux RPG, sur GBA, GBA Fire Emblem et Magical Vacation, aux États-Unis. Nous avons donc un espoir de les voir un jour débarquer en Europe.

LE TRUC INUTILE DU MOIS

NTT West, Takara et deux autres partenaires ont mis sur le marché, au Japon, un petit robot équipé d'une caméra numérique et de capteurs infrarouges, capable de visualiser l'état d'une habitation et de contrôler jusqu'à six appareils (pour éteindre des lumières, allumer un magnétoscope, etc.). Pour l'utiliser, il suffit de posséder une connexion Internet haut débit.




Télex

Rare a décidé d'annuler le développement de ses deux jeux basés sur Donkey Kong. Ainsi, DK Coconut Crakers sur GBA et DK Racer sur GameCube ne devraient jamais voir le jour.

SONIC EST ÉTERNEL !

Sega sortira bien une compilation de tous les vieux Sonic sur GC. Prévu pour la fin de l'année, le mini-DVD contiendra Sonic The Hedgehog 1, 2 et 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Pinball et Dr Robotnik's Mean Bean Machine (qui est l'adaptation de Puyo Puyo pour le marché occidental). Tout plein de titres légendaires qui nous rappellent notre enfance.





Découvrez et venez tester toutes les dès leur sortie, avec les démonstrations

SORTIE OFFICIELLE : LE 6 SEPTEMBRE

Dans le monde de la cascade, pas de place pour la peur. • Un thème unique : la cascade automobile ! Passez au travers d'un train en marche, sautez par-dessus un hélico à bord d'un tuktuk, ravagez une réception dans un chalet suisse… • Des lieux de tournages explosifs – Dépaysement garanti sur 6 plateaux exceptionnels dans des décors exotiques : Louisiane, Alpes Suisses, Monte Carlo, Égypte, Londres et Hong Kong. • 2 modes de jeu – Mission et Arcade. • Créez vos propres pistes de cascade. • Testez la résistance des véhicules – Poussez à bout des motos, des voitures, des véhicules blindés et mettez-les en pièces ! • Mode Replay – Revoyez vos cascades comme au cinéma. • Un DVD bourré de suppléments…





SORTIE OFFICIELLE : LE 18 SEPTEMBRE

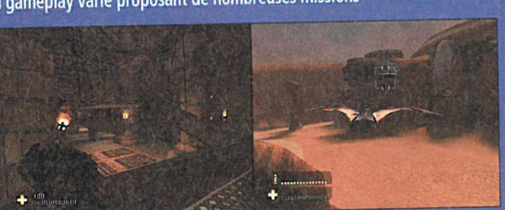
Kazuya, jeté dans un volcan il y a 20 ans, est ressuscité par la G Corporation. En unifiant son corps avec celui du Devil, il pense pouvoir se venger de son meurtrier : son propre père, Heihachi. La seule façon pour ce dernier de capturer son fils est d'organiser le "King of Iron Fist Tournament 4". Participer à ce tournoi est une chance pour Kazuya de vaincre Heihachi, mais également de prendre la tête de son empire financier… Un jeu bourré d'adrénaline ! Des combattants plus rapides, des arènes somptueuses aux décors dynamiques et de nouveaux personnages. De nouvelles possibilités de combat : déplacements latéraux, inversions de position, utilisation du décors. De nombreux modes de jeu et challenges : story, survival, entraînements…

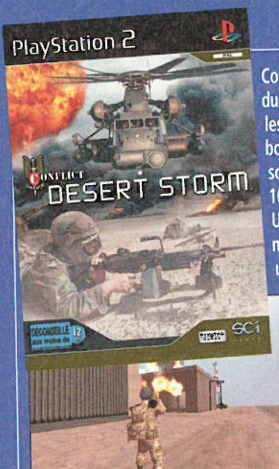




SORTIE OFFICIELLE : SEPTEMBRE

Turok Evolution nous ramène aux origines de la saga Turok. Au début du jeu, notre héros, tal'Set se bat contre son ennemi de toujours : le capitaine Tobias Bruckner. L'action de situe au Texas en 1886. Durant cette bataille, une brèche entre leur monde et celui des terre perdues s'est ouverte et aspire les deux combattants… Plus de 15 dinosaures différents animés de manière ultra réaliste, des ennemis à la redoutable intelligence artificielle réagissant différemment, une nouvelle panoplie d'armes aux effets dévastateurs, des environnements de jeu envoûtants pleins de vie grâce à un gameplay varié proposant de nombreuses missions





SORTIE OFFICIELLE : LE 13 SEPTEMBRE

Conflict Desert Storm vous ramène en août 1990 durant l'opération Tempête du Désert. Vous dirigez une troupe d'élite, à choisir entre les SAS anglais et les Delta Force américains et devrez faire preuve de stratégie pour venir à bout des 16 missions. Un réalisme parfaitement équilibré entre action soutenue, ruse et stratégie. Gestion d'une équipe de 4 soldats au cours de 16 missions. Chaque soldat est spécialisé : armes lourdes, éclaireur, sniper… Un graphisme exceptionnel, accessible grâce à son gameplay avec 3 missions d'entraînement, un moteur balistique, 3 types d'environnement, un IA développée, une liberté d'action totale, un mode multijoueurs inédit.







*Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

AVEC funradio

*Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15

MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

La saga des développeurs

par Papy Chris

ELECTRONIC ARTS : Le gigantisme américain

Il y a, dans l'industrie du jeu vidéo, des géants. Des constructeurs, des éditeurs, des développeurs… Lorsqu'on évoque Electronic Arts, on parle de « géant » américain, et ce n'est pas pour rien. Avec ses moyens colossaux et son aptitude à exploiter les bons filons, l'éditeur/développeur a su s'imposer au cours des deux dernières décennies.



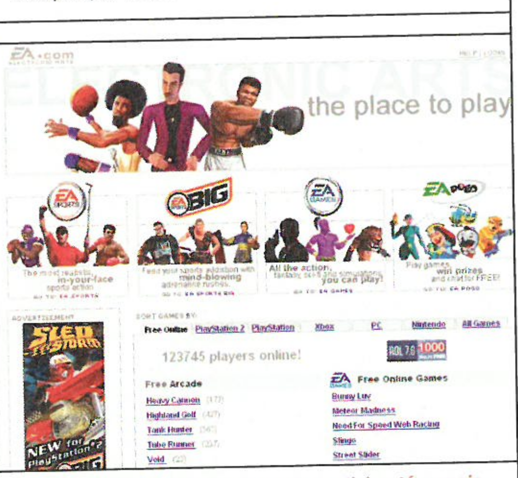
Après avoir passé plusieurs années chez Apple, au service marketing, Trip Hawkins décide de monter sa propre société en septembre 1982 à San Mateo (Californie). Pour cela, il investit 200 000 dollars, et puisqu'il faut un nom à sa société, il décide de l'appeler Amazin' Software. L'équipe de départ ne comprend que sept personnes. Un an plus tard, alors que l'entreprise commence à prendre de l'importance, une réunion se tient pour trouver un autre nom, Amazin' Software étant loin de faire l'unanimité. On pense d'abord à Softart, mais le nom Software Arts étant déjà pris, celui-ci s'en approche définitivement trop. Vient ensuite la proposition du nom Electronic Artists, en hommage au monde du cinéma et de United Artists. Un des participants à la réunion fait toutefois remarquer qu'ils ne sont pas artistes eux-mêmes, puisque le but de la société est d'éditer des jeux, pas de les développer [le premier jeu réalisé en interne par EA sera Skate or Die (1987)]. La base est toutefois là : d'Electronic Artists, on passe à Electronic Arts, et le nom, cette fois, est accepté par tous.



Avec des titres comme Road Rash, EA a contribué assez largement au succès de la Megadrive.



The Sims est un des jeux PC les plus vendus au monde, surtout avec tous ses add-on…



La gamme de jeux d'Electronic Arts se divise désormais en quatre grands groupes : EA Sports, EA Sports Big, EA Games et EA Pogo (jeux online).

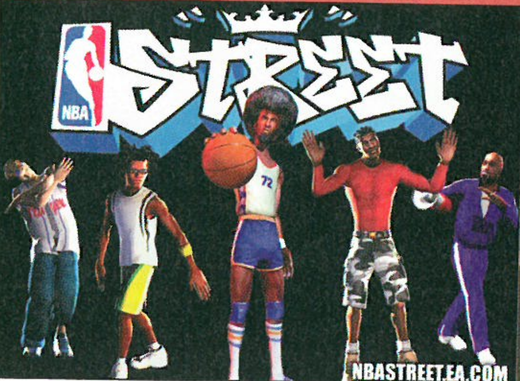
Une ambition démesurée

Dès la création de la société, en 1982, Trip Hawkins comptait faire des jeux vidéo un fer de lance de sa politique d'expansion. À tel point qu'il était prévu qu'EA atteigne un chiffre d'affaires d'un milliard de dollars au bout de six ans. Cet optimisme de la première heure sera vite calmé – nous allons voir pourquoi – mais EA a tout de même réussi son pari sur la longueur, au bout de 12 ans… Les premiers jeux édités par Electronic Arts sont destinés principalement à deux machines : l'Atari 800 et l'Apple II. Après une année assez faste et la sortie d'indéniables bons jeux (M.U.L.E., Archon, Pinball Construction Set…), les premiers résultats, décevants, se font sentir. Les ventes de jeux sur Atari 800 ne sont pas aussi élevées que prévu, et Apple ne supporte guère les jeux qui sortent sur sa machine. Dès 83, alors que la société vient de naître, les difficultés semblent déjà insurmontables, et on songe même au dépôt de bilan… Heureusement, le sauveur apparaît sous la forme d'une nouvelle machine : le Commodore 64. En s'imposant tout à coup sur le marché des micro-ordinateurs, le C64 permet à EA de porter ses meilleurs titres sur cette plate-forme et de voir l'avenir plus sereinement.

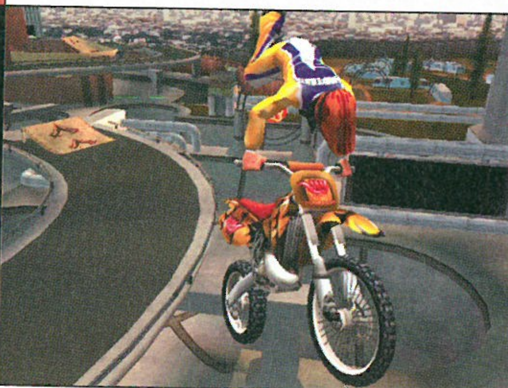
En 1986, Electronic Arts a dans son catalogue le jeu le plus vendu sur Apple II (Skyfox), mais c'est aussi et surtout l'éditeur de jeux n°1 aux États-Unis. Quatre ans plus tôt, il se trouvait à la 136e position… La distribution directe de ses titres aux différents détaillants du territoire américain a bien sûr aidé EA, qui a ainsi évité de perdre du temps et de l'argent avec des intermédiaires. Tout cela a demandé la mise en place de beaucoup de moyens, mais les dirigeants de l'entreprise n'ont pas eu à le regretter, manifestement. De plus, il faut souligner la volonté toujours affichée d'EA de recruter des designers de renom, des animateurs travaillant dans le domaine du cinéma ou encore des musiciens, pour faire de chaque jeu un titre particulièrement soigné. La créativité et le désir de se démarquer par rapport à la concurrence sont des notions importantes dans l'histoire de l'entreprise.

L'ère des consoles et la naissance de 3DO

À l'aube des années 90, Electronic Arts délaisse en partie les micro-ordinateurs pour s'intéresser à un marché qui lui semble prometteur : celui des consoles de jeu. Alors que nous sommes en pleine transition



Désormais, dans le domaine des simulations de sport, EA va devoir affronter la concurrence sévère de Sega.



EA sait réutiliser ses moteurs 3D d'un jeu à un autre. Par exemple de SSX à Freekstyle...

Origine du logo EA

Le logo de base d'Electronic Arts, qui montrait un carré, un rond et un triangle côte à côte, a été créé par une société spécialisée qui pensait ainsi symboliser « l'alphabet basique du design graphique ». Ils apposèrent ensuite une trame par dessus (l'effet de lignes, comme sur un écran de télévision ou un moniteur) pour que l'ensemble ait une connotation technologique. AT&T, un des plus grands groupes de communication au monde, choisira la même voie pour le design de son logo, un peu plus tard...

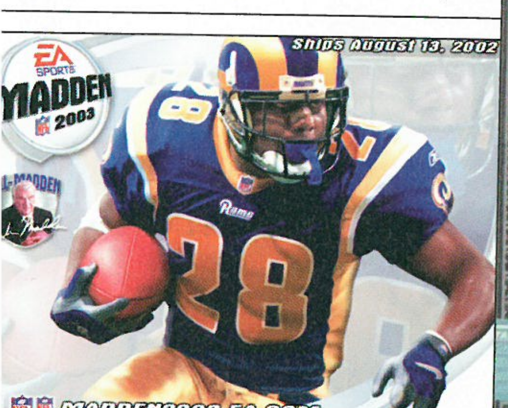


8 bits/16 bits, le géant américain choisit son camp et supporte principalement Sega avec la Megadrive. Le pari est à l'époque risqué, et après avoir investi plus de deux millions de dollars dans le développement de premiers jeux qui ne se vendent pas très bien, le succès semble enfin frapper à la porte, avec notamment le premier John Madden Football (1991). En 1992, les ventes de Megadrive décollent et Electronic Arts, qui produit près du tiers des productions sur cette machine à l'époque, devient un éditeur incontournable sur la machine de Sega. Cela ne l'empêche pas de proposer également certains titres sur Super Nintendo...

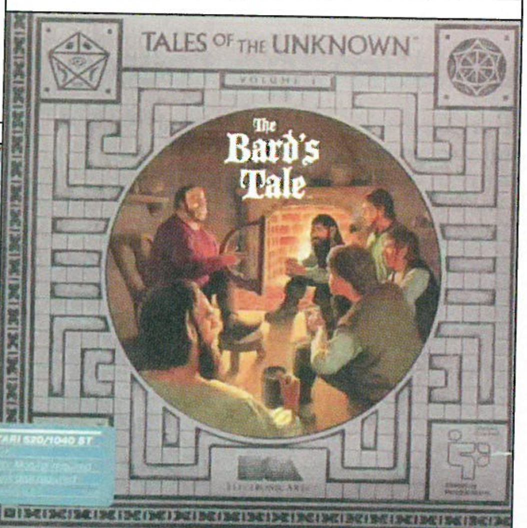
Retour une année plus tôt. En 1991, alors que l'univers console prend de plus en plus d'ampleur, Trip Hawkins décide de créer une nouvelle société : 3DO (AT&T et Time Warner financeront en partie ce projet). À la base, cette entreprise est censée trouver de nouvelles idées liées aux jeux vidéo (que ce soit au niveau du hardware ou du software), ce qui permet ensuite à 3DO de vendre ses licences à d'autres compagnies. Mais les choses évoluent vite et 3DO se retrouve finalement en compétition avec Electronic Arts. Trip Hawkins démissionne alors de son poste de directeur d'EA (en 94), et les deux sociétés évoluent séparément, en parallèle. Tandis qu'Electronic Arts reste uniquement dans le domaine du software, 3DO se lance de façon périlleuse dans le hardware avec la console REAL FZ 1 (sortie en 93). Il vendra sa technologie à Panasonic, mais permettra à d'autres constructeurs (Goldstar, Samsung, Creative Labs et Sanyo) de l'utiliser. L'ambition affichée de Trip Hawkins, à l'époque, est de faire de la console 3DO un véritable standard, à l'instar, par exemple, du magnétoscope, que l'on trouve dans tous les foyers (un pari qui sera davantage réussi par Sony, plus tard, avec sa PlayStation). Impressionnante lors de sa sortie, notamment grâce au très bluffant FIFA, la FZ 1 est néanmoins trop chère et ne fait guère d'ombre aux consoles japonaises de l'époque. Il faut dire que sans le soutien des développeurs nippons, il est difficile de s'imposer... Le projet de console 64 bits M2, plus ambitieux, ne verra alors pas le jour et le rêve de conquête de Trip Hawkins se transformera, au final, en véritable leçon d'humilité. On ne peut pas concurrencer les Japonais dans leur domaine sans s'y être excessivement bien préparé. Microsoft s'en rend compte aujourd'hui avec la Xbox...

Où EA sait bien s'entourer

À partir de 1992, Electronic Arts – qui s'est désolidarisé de l'aventure 3DO, mais il était important d'évoquer cette dernière - commence à racheter des développeurs de jeux vidéo et à étendre son emprise sur le milieu. Cela commence avec le rachat de Distinctive Software (qui deviendra EA Canada), un pionnier dans le domaine de l'animation 3D et de la vidéo digitale. On trouve ensuite dans la besace du géant américain Origin Systems, éditeur de séries fameuses telles qu'Ultima ou Wing Commander. En 1993, Electronic Arts emploie environ 900 personnes et devient leader des ventes de jeux sur Super Nintendo et Megadrive. EA renforce son implantation au Japon ; à l'époque, en s'associant à Victor Entertainment Industries pour créer un joint venture qui s'appellera, tout naturellement, EA Victor. En 1994, alors que l'univers du jeu vidéo connaît un nouveau tournant dans son histoire (la transition 16 bits/32 bits), les ventes de jeux sur CD explosent. De 5 % du chiffre d'affaires d'EA, les ventes de jeux sur CD atteignent rapidement 15 ou 20 % cette année-là. En 1995, EA produit des jeux sous quatre labels différents : EA Sports, Electronic Arts Studios, Bullfrog Productions (structure rachetée peu de temps auparavant) et Origin Systems. En ce qui concerne ses filiales, Electronic Arts en possède au Canada, en Asie, en Europe et en Australie. L'époque des consoles 32 bits correspond également à l'explosion des jeux sur PC, qui sont souvent vendus en bundle avec les PC neufs, tandis que le Windows 95 de Microsoft fait figure de système d'exploitation ultime pour s'essayer aux dernières nouveautés du marché (oui, en y repensant, c'est amusant). L'univers du jeu vidéo est donc en pleine ébullition et chacun tente de tirer le mieux possible son épingle du jeu. EA a su le faire en exploitant de façon assez hallucinante, il faut le dire, le filon ouvert par sa branche Sports. Avec des titres comme FIFA, John Madden, NHL Hockey, NBA Live ou encore PGA Tour Golf, EA a su exploiter à peu près toutes les plates-formes existantes, et ne s'est pas gêné pour ressortir les mêmes titres tous les ans, les améliorations n'étant pas toujours vraiment notables. Mais la recette fonctionne et le marché américain, en particulier, reçoit favorablement ces multiples nouvelles versions, qui se vendent toujours assez bien. Désormais, à l'heure où les consoles 128 bits règnent en maîtres sur le marché, EA fait cette fois encore le choix du multi-plates-formes et propose des titres sur PS2 (principalement), mais aussi GameCube, Xbox et, évidemment, PC. Parmi leurs plus gros titres on peut citer Les Sims (PC) ou encore Medal of Honor (PS2). On notera aussi qu'EA Sports se retrouve désormais en compétition avec la gamme sport des jeux Sega depuis que la société nippone est devenue exclusivement développeur. Associés dans le passé, adversaires aujourd'hui... En tout cas, le géant américain, qui emploie désormais 3 600 personnes à travers le monde, a les reins solides puisque après avoir connu des pertes l'année dernière, la société renoue avec les bénéfices cette année, et ce malgré une conjoncture économique mondiale assez désastreuse dans l'ensemble. Bref, le géant EA n'a manifestement pas des pieds d'argile et il y a fort à parier qu'il marquera encore de son empreinte la décennie à venir...



...vec la série des FIFA, EA nous montre qu'il sait brillam... ent recycler un même produit d'une année sur l'autre.



The Bard's Tale... Un jeu de rôle édité par EA sur Atari ST qui rappellera des souvenirs aux plus anciens.

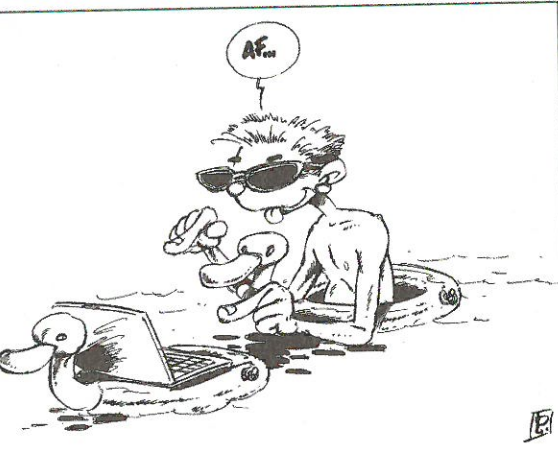
A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Ce suave parfum de sable chaud. Cette sensation d'intemporalité surpuissante. Cette truculence estivale… Tout ça c'est fini ! Et puisqu'il s'agit de tourner la page, autant plonger sans remords dans la fraîcheur des infos « businessifiantes ». Le grand capital est là, à portée de pad. Je vous implore, vous les dieux des chiffres d'affaires exponentiels, vous les divinités des contrats d'exclusivité inespérés, vous les analystes aveuglés, oui, je vous implore… faites vibrer ces deux pages ! Et soudain, le Business fut…



And the winner is…

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'août et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Super Mario Sunshine (Nintendo/GC)
2- Gensô Suikoden III (Konami/PS2)
3- My Summer 2 : Chapter of Sea Adventure (Sony/PS2)
4- Kamaitachi 2 (Chun Soft/PS2)
5- Jikkyou Powerful Pro Baseball 9 (Konami/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Medal of Honor : En Première Ligne (EA/PS2)
2- Gran Turismo Concept (Sony/PS2)
3- Spider-Man (Activision/PS2, GC, Xbox, GBA)
4- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
5- V-Rally 3 (Infogrames/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
2- NCAA Football 2003 (EA/PS2)
3- Madden NFL 2003 (EA/PS2)
4- Medal of Honor : En Première Ligne (EA/PS2)
5- Gran Turismo 3 (Sony/PS2)

DreamWorks se paye l'image fatale

J'étais là, tout pensif, errant telle une âme en peine lorsque je suis tombé devant un petit gros barbu qui était sur le point de déclarer un truc du genre : « Je suis très fier, ému (et blablabla) d'annoncer aujourd'hui le rachat par DreamWorks des droits d'exploitation cinématographique de Fatal Frame (alias Project Zero chez nous). » Pour ceux qui l'ignoreraient, Fatal Frame / Project Zero est un jeu d'horreur dont Julo fait un test surpuissant dans ce numéro. Oui, celui-là même. Certes, son ambiance oppressante, grâce à un excellent traitement de l'image et du son, est très efficace, mais d'un autre côté, pourquoi Mike De Luca (président de la production chez DreamWorks) s'est-il senti obligé de rajouter qu'il s'agissait « du jeu le plus effrayant de tous les temps » (et je vous passe les habituels « transport that vision to the big screen for everyone to experience ») ? Au final, attendez-vous comme d'hab' à des trailers genre : « The greatest movie EVER made » ou « You'll discover something that you have never imagined ». Soooo classic…

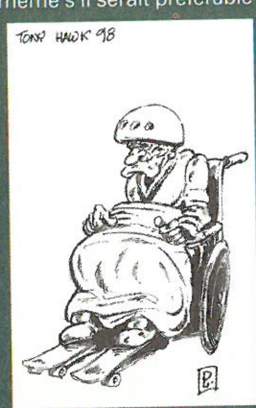


TÉLEX

Chez Nintendo, la création de salon est visiblement devenue une seconde nature. Ainsi, après l'annulation de l'édition 2002 du Space World, le constructeur a sorti de son chapeau magique le pimpant Nintendo Game Front ! Et là, soudainement, j'ai conscience que des yeux tout perplexes commencent à fixer ces quelques lignes. Il s'agira en fait d'un vaste stand compris dans le Panasonic Center (rappelons que ce constructeur est l'un des partenaires de Nintendo pour la GameCube). Les visiteurs pourront donc admirer plein de gadgets high-tech genre écrans à plasma du futur, mais surtout s'essayer aux nouvelles productions GC sur, j'vous l'donne en mille, la fameuse Q ! Une sorte d'échange de bons procédés, histoire que tout li monde y soit content. Quant au Space World… ah oui, mais non…



Oyé oyé, braves squatteurs, Activision vient de prolonger son partenariat exclusif avec le très bondissant Tony Hawk jusqu'en… hum, attention… 2015 ! Impressionnant, même s'il serait préférable qu'Activision n'essaye pas de nous refourguer sa réactualisation jusqu'au Hawk's Pro Skater 17 ! Reste qu'aujourd'hui, la série s'est imposée comme le porte-étendard de la gamme O², la licence spécialisée dans les sports extrêmes qui aura rapporté, en 2001, à l'éditeur américain, la bagatelle de 500 millions de dollars de chiffre d'affaires (source : NPD). Dollars, dollars, donnez-moi votre surpuissance…



TÉLEX



Nous ne le répéterons jamais assez : même si, depuis le lancement, les gros titres se font un peu attendre, la Xbox reste une excellente console. Son potentiel est incroyable, des titres plus qu'alléchants approchent... Mais en attendant, les pertes financières enflent pour Microsoft (ils ont de quoi voir venir) mais aussi pour de nombreux partenaires (moins drôle déjà). Au premier rang d'entre eux, la société Flextronics qui fabrique ledit pavé de plastique noir. Ainsi, pour le premier quart de l'année, les pertes nettes sont estimées à 131,2 millions de dollars ! Watchaa ! Une demande bien moins élevée qu'escomptée serait à l'origine de cette relative déconvenue financière. À suivre...

Bloomberg. Oui, je l'avoue sans complexe, j'aime prononcer ce mot, ce nom. Frissons... Cette entité synonyme de bonnes vieilles news « businessifiantes » (c'est aussi le maire de New York), cette sonorité toute en rondeurs, dispose, c'est certain, d'un charme inimitable. Qui plus est, en consultant l'agence en question, on peut apprendre des trucs 'achement intéressants genre : depuis son lancement début mai, ce sont 1 million de GameCube qui ont été distribuées dans les boutiques européennes. Nice score. À l'échelon « un-ter-na-tzionale », ce sont près de 3,8 millions de Cube qui trouveront le chemin des échoppes d'ici mars 2003. Voilà, désormais, vous aussi vous savez.

D'après la très précieuse agence Reuters, Nintendo aurait l'insigne honneur d'être placé au premier rang du classement des prises de contrefaçons importées en Europe au cours de l'année 2001. Ainsi, ce sont près de 750 000 produits contrefaits estampillés Nintendo qui auraient été saisis. Un joli score qui représente, à lui seul, 48 % des produits saisis dans le domaine du jeu. Ah puis tiens, un truc supra-étonnant, plus du tiers de la marchandise était made in Chine et Thaïlande. Ben voyons...



Toi aussi, prends-toi la « cabeza »

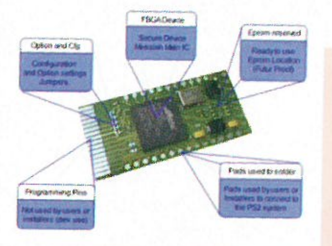
Amoureux de chiffres abscons, cette news vous est dédiée. Du fond du cœur même. Si, si. Ainsi, afin de bien se rendre compte du fossé qui sépare les trois principaux intervenants du jeu vidéo, étudions avec entrain et discernement les résultats de ventes des différentes consoles sur l'archipel nippon lors d'une semaine bien précise... celle du lancement de Super Mario Sunshine (histoire de voir les répercussions diverses). Ainsi, d'après Media Create, il s'est écoulé 95 300 PS2 (+58 % d'une semaine à l'autre), 44 800 GBA (+47 %), 27 400 GC (+156 %), 12 000 Wonder-Swan Crystal (-27 %), 4 100 PSone (+14 %), 2 400 Xbox (-33 %)... quant à la Dreamcast, hop, 90 ventes (-40 %). Impressionnant donc de constater à quel point l'avancée de la PS2 semble inexorable, tandis que la GC progresse enfin mais reste malgré tout plutôt discrète... Quant à la Xbox, son succès nippon paraît de plus en plus fantomatique. Et puis, si ça chante quelques analystes en herbe, maintenant que vous z'avez les chiffres : have fun...

L'été fut CAC'astrophique



Dans la famille golden boy désabusé, je demande n'importe quel petit porteur ayant osé investir dans des boîtes de jeu vidéo. En effet, depuis la fulgurante explosion de la bulle de la new economy, ouais, tout ça tu vois quoi, la bourse se semble se complaire à voir des sociétés telles 3DO, Midway, Infogrames, Kalisto (oups, désolé) se retrouver dans les abysses de la cotation. Cet été, le séisme ne s'est pas atténué, bien au contraire. Allez, bref récapitulatif (ces chiffres prennent en compte la période s'étendant du 1er janvier au 1er août 2002). Cryo : -96 %, 3DO : -83 %, Titus Interactive : -69 %, Infogrames : -64 %, Ubi Soft : -62 %, Eidos : -48 %, Konami Corp. : -39 %, Microsoft : -36 %, Nintendo CO. : -35 %, THQ : -25 %, Capcom : -12 %, Sony Corp. : -11 %, Electronic Arts : -1 % (une sorte d'exploit !). Et nos deux grands survivants sont... roulements de tambour... Sega : +4 % et Activision : +8 % ! À la Cour des Miracles, les moins loosers sont rois (et encore, tout le monde n'est pas recensé ici). Impressionnant, voire particulièrement flippant tout de même, surtout si l'on prend en compte l'état de santé des boîtes françaises touchées de plein fouet. L'espoir fait vivre, paraît-il. Souhaitons-le...

Sony débouté et dégoûté



Les entrailles de la PlayStation 2 restent encore relativement mystérieuses pour le commun des mortels... et des bidouilleurs. Ainsi, contrairement à la PSone, les fameuses puces censées rendre la PS2 universelle (lecture des jeux import et gravés) ne sont pas nombreuses, surtout lorsque l'on sait avec quelle virulence Sony multiplie les actions en justice pour les interdire (rappelez-vous les épisodes Messiah et Néo). Pourtant, la dernière affaire en date n'a, pour une fois, pas tourné en faveur du constructeur. Destination l'Australie afin d'étudier le cas d'Eddy Stevens, accusé par Sony de vendre des jeux pirates et d'installer les fameuses puces illicites (ce qui porte atteinte à la loi sur le respect des copyrights). Oui, mais voilà, le délicat juge Ronald Sackville n'a pas trouvé l'argumentation de Sony recevable, soulignant (contrairement à ses confrères européens et américains) que le constructeur n'avait pas su prouver que les consoles PlayStation disposaient d'une mesure de protection des copyrights. Résultat : la puce n'est pas illégale... En revanche, le gars Eddy n'est pas non plus sorti d'affaire car le cas des jeux pirates risque, au contraire, de lui coûter cher. En clair, le débat se déplace : l'import oui, le pirate non !

Tremblez pirates, Acte ouatmille !



Depuis quelques mois, Konami Japon ne rigole plus du tout avec le piratage. Mais alors plus du tout. Des actions concertées avec certains responsables politiques coréens et chinois leur ont ainsi permis de mettre la main sur des milliers de copies de Metal Gear Solid 2 (pour prendre un exemple supra-anodin) et de coffrer deux sympathiques pirates en herbe. Du coup, très impressionné par les résultats, un groupe constitué d'une quinzaine de boîtes de videogames nippons (Nintendo et Sony en tête) s'est formé en se disant : « Et si nous aussi, on faisait les gros durs et on tapait sur les doigts crochus des vilains pirates ? » Bingo : la PAOP (Promotion Against Overseas Piracy) vient de voir le jour ! Taa-Taa ! Des antennes de surveillance seront tout d'abord installées en Corée du Sud et à Hong-Kong, le tout organisé main dans la main avec les autorités du coin. La lutte s'organise contre la gangrène ludique. L'affrontement sera long et complexe, mais seule la victoire sera belle... et moi, zou, je retourne prendre des vacances ! Viiiite ! Hein ? Quoi ? C'est pas possible ? Raaah !!!

Zique Pad

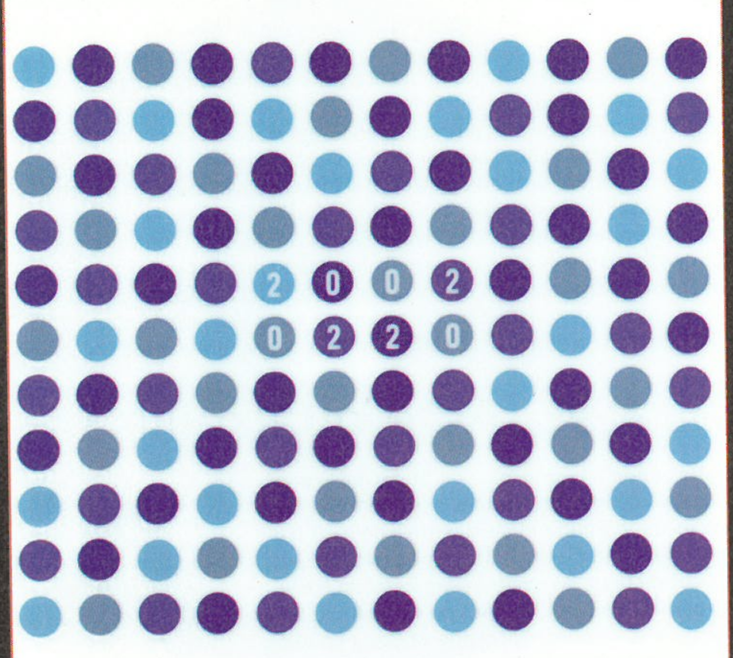
Pas de Zique Pad pendant l'été ? Un sacrilège certes, mais pour la bonne cause : le max d'infos sur l'E3. Depuis, j'ai farfouillé. Si, si, car j'ai décidé de vous gâter, moi, pour la rentrée. Encore faut-il avoir quelques douces mélopées à offrir à vos soyeuses oreilles, et c'est pour cela que je vous propose un délicat menu constitué de symphonique et de synthétique. Du classique, de l'épique et du revival. Le cocktail gagnant de votre retour à la civilisation, assurément… Ah, j'oubliais, jetez-vous sur le concours Halo ! Cinq B.O. d'exception sont à gagner, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.

Par Gollum

20020220 Music From Final Fantasy

• **Référence** : SSCX 10065-6 • **Compositeur** : Nobuo Uematsu (Arrangements : Shirou Hamaguchi) • **Durée** : Disque 1 : 53'23 (12 plages) • Disque 2 : 68'37 (13 plages)

Joypad 118, page 72, rubrique Zique Pad… que d'émotions. Je vous l'avais promis, voici l'album reprenant la quasi-intégralité du concert dédié aux musiques de Final Fantasy. Bref récapitulatif. C'est le 20 février dernier que le Tokyo Philamornic s'est transcendé pour nous livrer sa version orchestrale des plus belles œuvres composées, que dis-je, ciselées par Nobuo Uematsu. Ainsi, pendant près de 3 heures, les murs feutrés du Tokyo International Forum ont accueilli cet événement d'exception pour tout fan de musiques de jeux… et plus généralement de musique symphonique. Aujourd'hui, l'album existe ; il est même esthétiquement soigné et contient 2 CD, pour un peu moins de deux heures de musique. Moins de deux heures ? Eh oui, soyez prévenu, toutes les transitions mettant en scène les doubleurs de Yuna et Tidus (donc en jap') ont été gardées. Pour les puristes, l'extase est à portée d'oreilles ; pour les autres, impossible de comprendre les vannes visiblement hilarantes de deux « maîtres de cérémonie »… et de ne pas zapper ce total de 8 plages (sur 25, ça fait beaucoup tout de même !). Mais laissons là ce détail et attachons-nous plutôt aux mélodies proposées. Une fois de plus, on regrettera que la sélection se contente finalement de reprendre des thèmes pour la plupart déjà réorchestrés dans d'autres albums. Certes, les arrangements sonnent légèrement différemment, mais la surprise n'est pas toujours maximale. On pourra ainsi citer Liberi Fatali (le thème d'ouverture de Final Fantasy VIII), Suteki Da Ne ou At Zanarkand (les morceaux principaux de FFX) et le grandiose One-Winged Angel (thème final de FFVII). Quoi qu'il en soit, il faut bien avouer que la prestation s'avère de grande qualité. Élégant, tout en maintenant un ton espiègle, le Medley de FFI à FFIII illustre à merveille le soin apporté aux arrangements. Impossible aussi de passer sous silence l'Aeris' Theme (FFVII), magistral dans sa progression thématique. Touchant par la délicatesse de quelques accords de piano, puis accompagné, épaulé par un chœur de violons profond et protecteur, il laisse finalement place à des cuivres explosifs sachant imposer le respect, sans estomper la fragilité latente d'Aeris. Un moment fort, incontestablement. En écho, le Tina's Theme (FFVI) résonne encore comme l'une des pièces maîtresses de cet album. Plus martiale que la moyenne, résolument plus agressive, elle se distingue tout de même par sa fougue somptueusement contenue et cette noble énergie qui s'en dégage. Du grand art. Voui voui. Il faut aussi souligner que le second CD comporte une partie interactive (assez limitée toutefois) offrant principalement des renvois Internet… et une sorte de reportage Back Stage du concert. Sympa, même si une fois de plus, ceux qui maîtrisent la langue d'Arika Kurozawa en apprendront plus que le commun des mortels franchouillards. Ainsi, même s'il ne comblera pas définitivement l'appétit des plus grands amoureux de l'œuvre de Nobuo Uematsu, ce 20020220 Music From Final Fantasy devrait amplement satisfaire les âmes en manque de mélopées classiques…



Avis

20020220 Music From Final Fantasy possède un nom plus que surpuissant, mais ce n'est pas là sa seule qualité. Il offre en effet un double album orchestral admirablement exécuté, dont la seule retenue vient de la sélection des musiques, pour la plupart déjà connues. Qu'importe pour les fans de FF, l'achat devient juste indispensable.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS… LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Halo

• **Référence** : SE-2000-2 • **Compositeurs** : Martin O'Donnell et Michael Salvatori • **Durée** : 66'32 (26 plages)

Depuis le lancement de la Xbox, aucun titre ne sera parvenu à surpasser la qualité, l'intensité d'Halo. Titre explosif et inventif, ce FPS d'une autre génération s'illustre tout autant par ses missions que par sa partition. Composée de main de maître par le duo Martin O'Donnell et Michael Salvatori, cette bande-son mise sur les nappes sonores profondes et efficaces, sur le caractère épique des situations. Transcendée par des percussions sourdes, exaltée par des chœurs aux accents héroïques, déchirée par quelques riffs rageurs, la musique distille une ambiance rare vous plongeant irrémédiablement dans l'enfer de cette guerre interstellaire. Des plages à l'atmosphère pesante, à l'esprit futuriste, des plages classes, tout simplement. Synthés et instruments live cohabitent d'ailleurs ici à merveille, chacun sachant produire son effet sans empiéter sur l'autre. Dans Perilous Journey par exemple, les accords synthétiques très secs expriment à merveille la fraîcheur mordante des zones visitées dans le jeu, tandis qu'a contrario, avec ses sonorités rondes et généreuses, A Walk in the Wood semble plus propice à développer le sentiment de protection et de chaleur de la forêt. La tension est palpable. À l'image de Truth et Reconciliation Suite (développant le thème principal de l'aventure), l'énergie déployée par les cordes semble ainsi répondre aux percussions sans cesse plus insistantes… au loin, des chants distants, presque évanouis. Dans une explosion musicale, tous les instruments se regroupent, virevoltant, tourbillonnant, avant de reprendre leur progression plus calme, plus magistrale. Il se dégage une véritable noblesse de cet album qui, pour l'occasion, ne se contente pas de reprendre telles quelles toutes les musiques du jeu. Au contraire, les compositeurs ont préféré récupérer chaque élément, réarranger soigneusement certains passages, assouplir les transitions afin de nous offrir une B.O. au contenu narratif homogène. Une réussite. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, sachez d'ores et déjà que le mois prochain, nous vous proposerons une interview complète de Martin O'Donnell et Michael Salvatori, qui nous expliqueront, dans les moindres détails, ce qu'ils ont tenté d'insuffler à cette bande-son d'exception. Une prochaine itération de Zique Pad à ne manquer sous aucun prétexte… Ça va babouler dans les chaumières !

Avis

Rares sont les grands jeux ne bénéficiant pas d'une bande-son mythique. Avec cette B.O. envoûtante et entrainante, Halo nous prouve une fois de plus à quel point la musique contribue à transcender les émotions. Épique et héroïque, cette partition devrait aisément faire chavirer les amateurs d'ambiance hollywoodienne.



CONCOURS HALO

Grâce au soutien de Microsoft, nous avons, dans un grand élan de générosité, décidé de vous offrir la possibilité de remporter l'excellente B.O. d'Halo. Cinq gagnants, et pas un de plus, découvriront plus d'une heure de musique épique aux accents aussi guerriers qu'héroïques. La grande classe, en somme. Il vous faudra pour cela simplement répondre, avant le 25 septembre, à une question divine (les gagnants seront ensuite tirés au sort parmi les bonnes réponses). Bonne chance à tous…

À quelle occasion fut dévoilé Halo pour la toute première fois :

- *À l'E3 2000* ☐
- *Au MacWorld Show 1999* ☐
- *À l'ECTS 1998* ☐
- *Au Microsoft GameStock 2000* ☐

Renvoyez votre réponse à l'adresse suivante :
Joypad - Concours Halo
Immeuble Delta - 124 rue Danton
92538 Levallois-Perret Cedex

Maximo

• **Référence** : CPCA-1058 • **Compositeur** : Tamayo Kawamoto • **Durée** : Disque 1 : 74'05 (24 plages) • Disque 2 : 21'46 (26 plages)

Alors Maximo… maximum respect in da mix ou pas ? Hum, eh bien pour les bons vieux nostalgiques du dimanche, ceux qui conservent comme des reliques leurs hideux cartables Tann's, ouaip, ça déchire ! Pour les autres, ça oscille entre le sympatoche et une sorte de fracassant come-back de Joe El Bontempi Magnifico ! L'excellent avec cet album sans concessao reste bien évidemment de retrouver les thèmes poussiéreux qui ont fait frissonner nos ouïes de jeunes ados. Les trompettes bien synthétiques s'en donnent à cœur joie, histoire de distiller un semblant d'esprit ultra-héroïque, les percussions martèlent un rythme bien cadencé et les violons (humm, les pôv synthés surtout) s'envolent pour un oui, et surtout pour un oui. Bien sûr, je noircis (un chouïa) volontairement le tableau, mais il faut bien avouer que cette B.O. s'inscrit parmi les « petites productions made in Capcom ». Comme vous le découvrirez dans nos prochains numéros (j'en garde sous le coude, les gars !), Onimusha est passé par là, biohazard aussi. Ce qui reste néanmoins intéressant avec Maximo, c'est le soin apporté aux compositions. Cela n'a rien de prodigieux non plus, mais il y a une vraie recherche thématique, et surtout, les ambiances musicales prennent le temps (ce qui est de plus en plus rare) de s'installer. En clair, vous ne vous retrouverez pas avec d'énervantes boucles toutes les 4 secondes et demie. C'est déjà ça. Et puis, il ne s'agit pas de vulgaire « bruitisme », puisque chaque environnement dispose d'une mélodie attitrée collant d'ailleurs assez bien aux situations, à la « couleur locale ». Dans une caverne glaciale, les sonorités employées ne sont, par exemple supra-anodin, pas du tout les mêmes que dans un volcan. Enfin, moi j'dis ça... Soulignons aussi la présence de quelques voix (attention, des vraies, pas des « gwaaAAaah gwaaAAaah » de synthé péraves) qui apportent une touche bien mystérieuse à certains passages. Un bien sympathique ajout, surtout que plus l'album avance (genre vers les dernières plages, on s'comprend), plus la musique développe un caractère sombre et surprenant. La qualité des échantillons sonores aurait même tendance à étonnamment s'améliorer. Classe. Sans oublier le mini-CD comprenant les musiques de la version originale (Daimakaimura, alias Ghouls'n'Ghosts). Là, c'est du garanti tout pourri question qualité sonore… mais pour ceux qui adorent le trip revival, c'est du bonheur, rien que du bonheur ! Perso, j'adore. Limite émouvant de réentendre ces sonorités d'un autre temps, toutes hésitantes, toutes grésillantes mais pourtant si touchantes. Ah oui, ça j'aime !



Avis

Cet album ne comptera pas parmi « my favorite playlist », et pourtant, il dispose d'indéniables qualités. À commencer par son pouvoir d'évocation d'une époque désormais dépassée. L'instrumentation aurait en fait gagné à passer directement en symphonique, meeuuh bon, pour les amateurs de trip revival, craquage autorisé. Comme je suis (Arnaud) clément…

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Alors que la chaleur pèse sur nos têtes comme une chape de plomb et que j'envie les Indiens possédant le secret de la danse de la pluie, je me dis : « Mais quand vont-ils enfin inventer le tissu qui rafraîchit et ne colle pas à la peau ? » Ils ont bien inventé les maillots qui n'empêchent pas de bronzer (ils appellent ça les maillots « transbronzants »), donc bon... Ouais, je sais, c'est pas super intéressant ce que je dis, mais j'ai chaud...

PSone, PlayStation 2

Square a annoncé la venue de **Final Fantasy** et **Final Fantasy II** sur PSone. Oui oui, on parle bien des premiers jeux sortis sur Famicom au Japon, en 87 et 88. Quinze années plus tard, on est évidemment en droit d'attendre de nettes améliorations, et évidemment, les graphismes et le son seront retravaillés. Il y aura également quelques cinématiques et une espèce de Mode 7 qui n'existait pas encore à l'époque. Maintenant, il faut bien se dire que, dans le fond, ces jeux sont tout de même très basiques et risquent de n'intéresser que les aficionados ultimes de la série. Les deux titres sont prévus pour cet automne au Japon.



Le premier RPG online de Namco sortira cet hiver au Japon, et il aura pour nom **Venus & Braves : Witch Goddess & Prophesy of Ruin**. Le jeu comprendra cinq personnages principaux (le plus important étant Aria, une déesse, dont le destin est au centre de l'aventure) mais aussi, évidemment, tout un tas de persos secondaires. Le truc drôle, c'est que l'on pourra apparemment assister à des événements spéciaux, de temps en temps, entre certains protagonistes de l'histoire qui pourront flirter ensemble, se marier, et même avoir des enfants (ça me rappelle Phantasy Star III ça) ! Un Sims un peu spécial à la sauce nippone, quoi... Pour ceux que ça intéresse, vous pouvez trouver des wallpapers liés au jeu à l'adresse suivante : http://ps2.ign.com/articles/366/366071p1.html (attention, ce genre de lien peut bouger ; si ça ne marche pas, revenez à la racine et cherchez).



Dragon Quest est une série mythique au Japon, ça vous le saviez déjà. Mais de là à penser qu'il y avait un **ballet Dragon Quest** – oui, un ballet avec des danseurs, tout ça – j'avoue être tombé des nues. Apparemment, le ballet propose un spectacle par an, et ce depuis 1995 (!). Un DVD reprenant le spectacle de cette année est disponible depuis le 21 août au Japon. Pour les 3 ou 4 otakus français que ça peut intéresser, sachez que le DVD coûte 4 800 yens et qu'il est disponible sur le www.cdjapan.co.jp.

Restons dans l'art lyrique avec Lara Croft et **Tomb Raider**. Les gens de chez Core Design ont en effet utilisé les studios d'Abbey Road (célèbres pour avoir servi aux Beatles) pour enregistrer certaines musiques du prochain Tomb Raider, en compagnie de l'orchestre symphonique de Londres. Bref, la super classe... Jill de Jong, l'incarnation actuelle de Lara, est allée faire un tour dans les studios et s'est amusée à jouer les chefs d'orchestre comme ça, pour rigoler. La preuve en image.

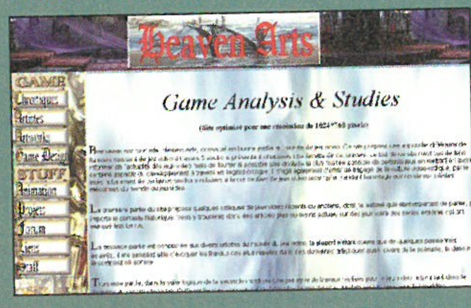


Un juge australien a estimé que les **modchips** sur les PlayStation 1re génération ne violaient pas les droits du copyright. Au contraire, il a même jugé que le codage des jeux par région (PAL et NTSC) était nuisible au consommateur car il limite son choix et son accès à des produits à prix compétitifs. La revente de copies de jeux, en revanche, est toujours sévèrement punie. Sony fait quand même un peu la gueule... (Plus d'infos dans Business Pad.)

Spécial sites lecteurs

Merci de m'envoyer les URL de vos sites. J'en reçois encore et toujours d'excellents. Si vous ne voyez pas le vôtre, ne désespérez pas. J'essaie de les passer au fur et à mesure, et suis malheureusement parfois obligé de sélectionner. Mais la majorité d'entre vous a tout de même droit à de la publicité gratuite... et méritée. Alors, heureux ?

www.Heaven-Arts.fr.st : En voilà un site intéressant ! Superbement présenté, il s'intéresse au jeu vidéo sous l'angle du game design et de la conception. C'est recherché sans être prise de tête, et on sent un travail et une réflexion certaine derrière chaque rubrique. C'est propre, instructif, et mérite indéniablement que vous alliez y faire un tour.



www.rpgame.org : Un autre site de qualité, avec une présentation de grande classe là aussi. On y trouve des tests, des soluces, des dossiers, des liens vers des vidéos, etc. Notez que l'équipe en charge du site tente de réaliser un jeu online, Arkanos (module de Neverwinter Nights), qui sera ensuite proposé gratuitement. Un site très riche !

www.cybergame-fr.com : Cybergame est un site qui a fraîchement ouvert ses portes et qui s'intéresse à toutes les plates-formes consoles. On y trouve les habituels tests, previews, dossiers, etc., qui ne demandent évidemment qu'à s'étoffer. Notez que les forums sont assez vivants et n'attendent que vos commentaires...



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

Ben voyons, finalement, Project Zero sortira aussi sur Xbox. Et comme on se fout pas de notre gueule, les développeurs ont tout de même décidé d'inclure de nouveaux costumes et des persos cachés... Merci les gars !

Après le tournoi sur Halo qui s'est déroulé au Japon, le site officiel Xbox a mis en ligne des vidéos du gagnant. Pour les adresses, c'est là :
http://xbox.jp/asx/tec01.asx
http://xbox.jp/asx/tec02.asx
http://xbox.jp/asx/tec03.asx
http://xbox.jp/asx/tec04.asx
http://xbox.jp/asx/tec05.asx



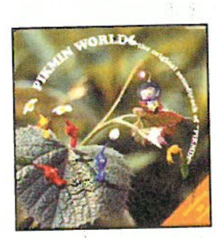
BioWare, les développeurs du fameux Baldur's Gate, sont en train de préparer un titre exclusif à la Xbox. Cette fois, ce n'est pas de la flûte puisqu'un contrat a été signé avec la firme de Redmond. D'ailleurs, la console n'est plus un secret pour eux puisqu'ils sont déjà en train de préparer Star Wars : Knights of the Old Republic en collaboration avec LucasArts.

Selon une rumeur, Microsoft serait en train de travailler sur un appareil qui combinerait la Xbox et un magnétoscope numérique. Le nom de code de ce produit est Freon. D'après le Wall Street Journal, l'appareil pourrait sortir en 2004. Une info à prendre avec des pincettes, bien sûr.

GameCube

Ce n'est un secret pour personne, Kojima a toujours clamé à qui voulait l'entendre qu'il aimerait beaucoup travailler sur un jeu GC. D'ailleurs, un nouveau titre avait été annoncé il y a un moment, et depuis, pouf, plus rien. Cependant, quand on regarde les plannings fournis par Nintendo France, on voit effectivement que le titre est annoncé. Alors, oui, le prochain jeu de Kojima s'appellera Eclipse, un jeu qui devrait traiter des valeurs familiales. Avoir un fils l'a décidément beaucoup fait réfléchir.

Good news everyone ! La carte mémoire de 251 blocs sortira en France le 20 septembre prochain. Comme ça, finie la radinerie des sauvegardes, on va enfin pouvoir jouer en toute quiétude. Autre bonne nouvelle, le super paddle sans fil WaveBird sortira le 22 novembre chez nous. On l'a déjà essayé et il marche à la perfection ! Perso, je vais me l'acheter pour jouer à au moins un mètre de la télé, ça m'évitera bien des soucis.



Ô gloire, la bande originale de Pikmin est sortie dans le commerce en France. Je pense qu'entre ça et un CD de musique new age, il n'y a pas trop de différence, mais chacun fait ce qu'il veut. Enfin bon, au programme, on compte 16 morceaux tirés du jeu. Le tout coûte 20 euros (20 pifs, c'est cher pour un CD audio...) et on le trouve dans les bonnes pharmacies. Tiens, en faisant une recherche sur Internet, je viens de voir qu'il existe même un single 2 titres disponible pour 5,03 pifs sur le site d'un grand revendeur français dont le nom commence par F et se termine par NAC.

Pour faire passer tous vos jeux GC, plus la peine d'attendre une puce qui va vous coûter cher et qui va défigurer les entrailles du bébé. Et encore, quand ça marche... Datel est à deux doigts de mettre dans le commerce le Freeloader, un mini-DVD qui peut sauver la vie d'un gamer puisqu'il permettrait sans aucune modification physique de faire tourner tous les jeux import sur une console PAL. La bête marchera de manière similaire au BootCD de la Dreamcast. Le pied, non ? En plus, la chose ne coûtera qu'une vingtaine d'euros. À l'heure où j'écris ces lignes, le produit n'est pas encore sorti mais ne devrait pas tarder, il est prévu pour le 28 août. Espérons mes frères...

Megaman fera prochainement une apparition sur GC selon *Famitsu*. En revanche, on ne sait pas de quelle série il s'agira. Megaman Legends ou même une simple adaptation du Megaman X7 PS2 ? Qui vivra verra, Cruz !

Multi-plate-forme

Quelle belle nouvelle, un jeu Starsky et Hutch sortira prochainement sur Xbox, PS2, GC et GBA. Ouais, c'est beau la vie ! J'espère que la musique du générique sera là ! Oh et puis tant qu'on y est, il faut absolument qu'ils reprennent le doubleur d'Huggy les bons tuyaux pour la localisation française ! C'est trop bien d'être rétro !

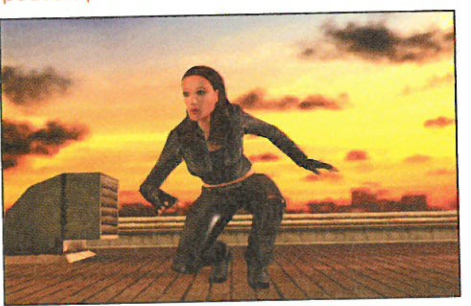

D.R.

Infogrames cherche le profit et pour cela l'éditeur a décidé de sortir Driver 3 sur PS2, Xbox, GC et même PC. Le jeu devrait sortir courant 2003, mais en attendant, un trailer est déjà disponible à cette adresse http://eu.playstation.com/iw_images//assets/images_uk/a_z/d/driver3/driver3trailer.mov. On ne voit pas grand-chose, mais ça permet de savoir que l'action se déroule à Miami, et qu'à Miami, eh bien il fait chaud. Ah et puis on remarque aussi que chez Reflection, ils ont un super guitariste, et ça, ça n'a pas de prix.

Après l'avoir décliné dans toutes les versions possibles, Team 17 a annoncé qu'un Worms 3 était en cours de préparation. Cette fois, le titre sera entièrement en 3D. On se demande comment les développeurs vont réussir à adapter le gameplay. Cependant, il suffit d'aller faire un tour sur le site dédié pour s'apercevoir que les idées ne manquent pas. Jugez par vous-même en allant ici : www.worms3.com. Le titre est prévu sur GC, Xbox et PS2, et sortira courant 2003.

Tous les mois, c'est la même histoire, des pseudo-exclusivités se transforment en titres multi-plate-forme. Cette fois c'est Enclave (testé dans ce numéro), qui à l'origine n'était prévu que sur Xbox. Les gars de Starbreeze Studios ont annoncé que le jeu allait sortir cet hiver sur PS2 et GC...

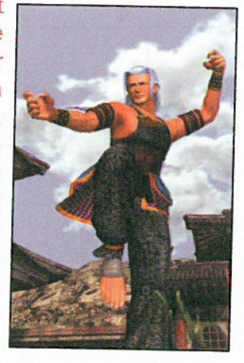
De nouveaux screenshots de Dark Angel ont été mis en ligne par Radical Entertainment. D'ailleurs, maintenant, on en sait un peu plus sur ce titre. Il s'agira d'un jeu vu à la troisième personne dans lequel Max devra retrouver tous ses frangins et frangines génétiquement altérés. Bon ok, j'avoue, en fait, le but de la news, c'était surtout de me la péter un peu en vous disant qu'avec RaHaN on a eu l'occasion de voir Jessica Alba lors d'une interview. Et pour répondre à la question que vous vous posez, oui, elle est aussi mimi en vrai qu'à la télé, et oui, on n'en pouvait plus !

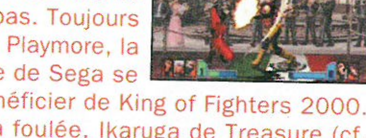


Arcade, portables, divers

La rumeur dont nous vous avions parlé concernant une nouvelle Game Boy se précise. Si l'on en croit Gamelabo, un magazine japonais ainsi qu'un distributeur, Nintendo prévoirait de sortir d'ici la fin de l'année un nouveau modèle de portable ! Bien que le constructeur n'ait pas fait d'annonce officielle, certains avancent une version remaniée dotée d'un nouvel écran pourvu d'une fonction qui permettrait d'ajuster le contraste. Toujours pas de rétro-éclairage donc, mais la lisibilité de l'écran devrait s'améliorer. Il ne reste plus qu'à attendre Noël pour confirmer ou infirmer l'info.

Dead or Alive 4 verra le jour ! Quand exactement, on n'en sait rien, mais Junji Nakamura, président de Tecmo, a annoncé qu'une suite à leur fameux jeu de baston était bien en projet. Pas la peine de s'avancer sur la console qui devrait l'accueillir, rien n'a encore été décidé. À mon humble avis, ce sera du multi-plate-forme.

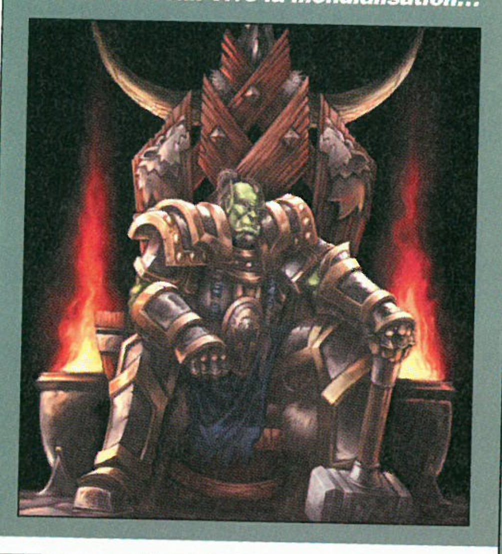




Dreamcast is not dead. Elle agonise, certes, mais elle ne meurt pas. Toujours grâce à Playmore, la console de Sega se voit bénéficier de King of Fighters 2000. Dans la foulée, Ikaruga de Treasure (cf. News Japon) et KOF 2001 ne devraient pas tarder à suivre dans les mois à venir.

Après le Japon, les États-Unis vont aussi découvrir les joies du téléphone portable qui sert à autre chose qu'à téléphoner. Grâce à la société américaine Sprint qui exploite la technologie 3G, les usagers pourront profiter de jeux tels que Pacman. Ok, c'est pas terrible, mais attendez la suite. Playmore prévoit de lancer des adaptations de Samurai Shodown, Metal Slug et King of Fighters. Techniquement parlant, c'est tout de même une tuerie, mais il faut avouer que la jouabilité sur les boutons du téléphone risque d'être compliquée. En attendant, la France peine toujours autant avec des jeux péraves genre Snake et compagnie…

Depuis le « départ » de Jean-Marie Messier de Vivendi, les choses sont en train de changer au sein de la société. Selon le Wall Street Journal, il semblerait que la multinationale ait l'intention de se débarrasser de sa filiale jeux vidéo ! La vente pourrait rapporter 2 milliards d'euros (une paille quoi…) et ainsi combler une partie des dettes. Cela dit, on se demande s'il est vraiment intéressant de vendre une filiale qui possède des piliers de l'industrie comme Sierra ou Blizzard Entertainment (dont le dernier titre PC, Warcraft 3, a dépassé la barre des 2 millions d'exemplaires vendus !) et qui génère un chiffre d'affaires assez colossal. Vive la mondialisation…



Sources (liste non exhaustive) : Gamekult, Computer and Video Games, The Magic Box, IGN, Games Press, Gamespot, Team Xbox, The Madman's Café, GameDaily…

Classe ! Le lecteur MP3 pour GBA tant désiré va finalement arriver sur les étalages. En effet, Kemco a annoncé que le Music Recorder MP3 sortira au Japon en octobre. Pour un prix de 83 euros, vous aurez l'appareil en question plus une carte de stockage de 8 Mo au format Compact Flash. Le tout marchera avec trois piles supplémentaires pour une autonomie de 10 heures. Côté design, les ingénieurs ne se sont pas foulés, mais l'intérêt, c'est que ça marche bien.

Le cinéma puise de plus en plus son inspiration dans les jeux vidéo. Après Project Zero, Wolfenstein, Turok, Crazy Taxi, etc., Spyhunter vient allonger la longue liste des jeux dont les droits ont été vendus en vue d'une adaptation cinématographique. Il semblerait que le budget du film ait déjà été fixé à 100 millions de dollars (!) ; en revanche, le projet n'a toujours pas de scénariste ni de réalisateur. J'veux pas dire, mais vu le nombre de films du genre qui n'aboutissent pas, cela ne m'étonnerait pas que Spyhunter prenne le même chemin. C'est-à-dire celui des oubliettes.

Mon côté rétro m'oblige à vous parler de l'Altered Beast, en cours de développement sur GBA. Le principe reste exactement identique aux précédentes versions : on bastonne des zombies en récupérant des boules d'énergie dopantes jusqu'à la transformation du perso en animal. Vu les photos, ça s'annonce pas mal et toujours aussi parfait pour le métro.



BIOHAZARD Ø

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAMECUBE
DISPO. JAPON : 21 NOVEMBRE 2002
DISPO. EUROPE : HIVER 2002

biohazard Ø

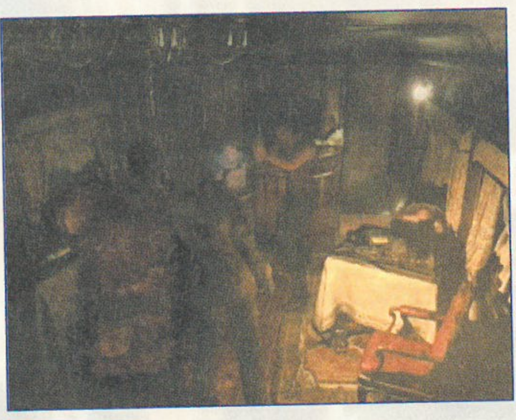
Toujours aussi flippant ?



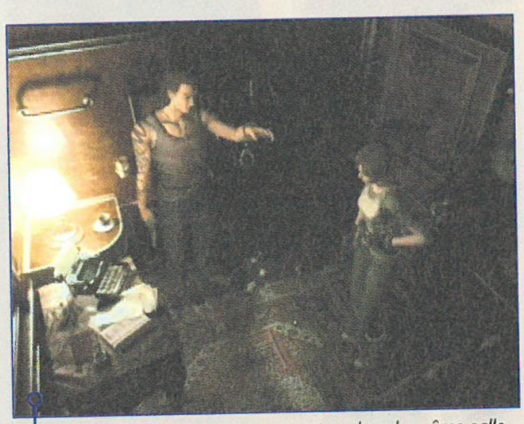


Vous pouvez assigner des ordres à votre coéquipier. Celui-ci réagit d'ailleurs plutôt assez intelligemment.

GRÂCE À CAPCOM, VOILÀ PRÈS D'UNE DÉCENNIE QUE LES JOUEURS NÉVROSÉS ÉTANCHENT VIRTUELLEMENT LEUR SOIF DE FRISSONS. AUJOURD'HUI, L'HEURE EST À L'INTROSPECTION. LA GENÈSE DE CETTE SAGA MYTHIQUE S'APPROCHE, ESCORTÉE D'UN SOMBRE CORTÈGE FAIT DE PEAUX PUTRÉFIÉES ET DE NOUVEAUTÉS DÉSIRÉES...



L'obscurité. Le râle distant du vent. Souvenez-vous. Resident Evil premier du nom. L'intro. La Bravo Team... la carlingue disloquée de leur hélicoptère mystérieusement retrouvé écrasé dans la sombre forêt de Raccoon City. Aucune explication. Aujourd'hui, biohazard Ø s'apprête, enfin, à lever le voile sur de nombreux mystères. Écoutez plutôt. Par cette lugubre nuit, la Bravo Team survole les hauteurs de la ville. Au loin, une étrange fumée âcre balafre l'horizon. Abandonné près d'une voie ferrée, c'est un camion dévoré par les flammes qui offre cet effroyable spectacle. Aucun signe de vie. Menée par Rebecca Chambers, nouvelle recrue des S.T.A.R.S., une mission de reconnaissance est tout de même commandée avant qu'un obscur événement précipite l'hélico au sol. L'histoire débute alors, à seulement quelques encablures du manoir de triste mémoire, Rebecca s'aventure seule... tandis que, des entrailles calcinées du camion, surgit Billy Coen, ex-Marine étonnamment menotté. Ce couple improbable s'apprête à se former, pour ne plus devoir réellement se séparer puisque, selon les responsables de Capcom, cette progression en duo devrait finalement représenter entre 70 et 80 % de l'aventure. Mais attention, ce nouveau « Zapping System » ne devrait heureusement pas constituer la seule innovation de cette préquelle particulièrement attendue au tournant...



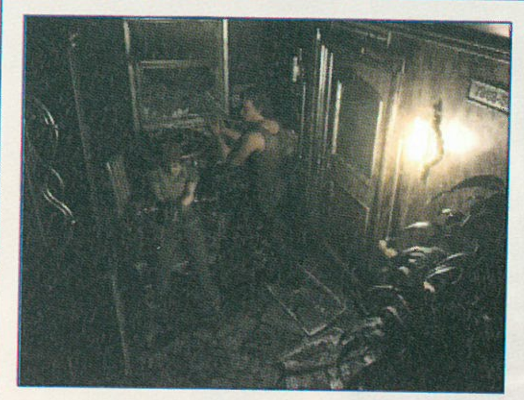
Si Rebecca et Billy ne se trouvent pas dans la même salle, ils pourront se tenir au courant par radio.

Le bestiaire semble particulièrement étoffé, avec des créatures étonnantes comme ce scorpion géant ou encore... des crapauds mutants. Euh je... enfin, bon ok.



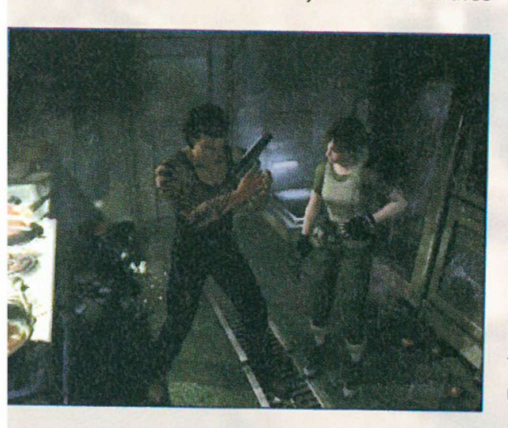
UN BESOIN VITAL D'INNOVATION

Saga cultissime, Resident Evil a sans conteste posé les bases modernes du survival-horror. Pourtant, peut-être trop confiants, les créateurs de la série ont insidieusement laissé s'instaurer une sorte de routine depuis maintenant six longues années. Aujourd'hui, sur GameCube, par ses qualités graphiques époustouflantes, son rythme, son atmosphère pesante et ses subtiles innovations, le remake de Resident premier du nom nous a laissé sans voix. Cependant, biohazard Ø se doit désormais de placer la barre encore plus haut, de bouleverser le train-train des énigmes plus ou moins prétextes, des affrontements parfois plan-plan contre des hordes de zombies trop souvent relégués au titre de chair à canon. Mais au-delà de toutes ces considérations, l'essentiel reste de retrouver ce sentiment de malaise, ressusciter ces sueurs froides qui nous parcouraient l'échine. biohazard Ø se doit de nous trau-





matiser… ou il ne sera pas ! En effet, n'oublions pas que si la série n'a que peu évolué depuis sa première itération, la concurrence s'est montrée particulièrement talentueuse dans des registres certes plus glauques (Silent Hill) mais aussi cruellement efficaces, à l'image du récent Project Zero ! Un doberman qui surgit la bave aux lèvres ne suffit plus ! La peur se nourrit de l'angoisse psychologique, du non-dit, du suggéré, du perturbant jeu des ombres, des murmures… pas forcément, et encore moins exclusivement, de troupeaux de zombies titubants. Pour parvenir à relever ce défi, et avant de nous offrir un Resident Evil 4 annoncé comme révolutionnaire, les producteurs de biohazard Ø ont décidé de peaufiner leur concept dans les moindres détails. Malheureusement, peaufiner ne veut pas dire chambouler. La jouabilité n'a donc pas bougé d'un iota, les somptueux mais statiques décors en 2D avec incrustations vidéo restent fidèles au poste. Cependant, finis les coffres ; désormais, il est possible de déposer les éléments de son inventaire au sol, permettant par exemple à votre coéquipier de les récupérer ultérieurement. Finie aussi la réflexion en solo et place à de la véritable stratégie, à de la coopération pure ! En effet, il faudra désormais penser pour deux, gérer au mieux son inventaire, refiler des cartouches à l'autre s'il en manque, l'appeler en renfort par radio si besoin est, mais aussi résoudre des énigmes en duo. Dans la pratique, il est à tout moment possible de switcher entre les deux héros, mais le plus important reste la possibilité de leur assigner des ordres. Action défensive, position de soutien, prise de décision collective ou individuelle… la palette d'ordres est certes restreinte mais permet déjà de se forger une petite idée des différentes interactions. Lorsque les deux personnages seront dans la même pièce, il sera d'ailleurs possible de diriger votre équipier à l'aide du stick « C », et même de lui envoyer des ordres avec





Le nombre de zombies présents simultanément à l'écran a été particulièrement augmenté. Espérons juste que le tout ne vire pas au « carnage fête foraine ».

« Z » (donc sans passer nécessairement par le menu). Un système ingénieux et visiblement bien rodé qu'il nous tardait de confronter à la dure réalité du terrain…

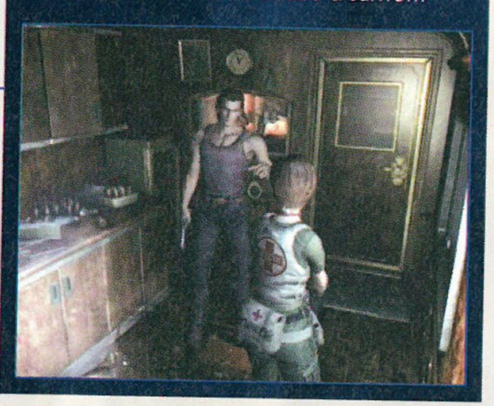
ZÉRO FRISSON ?

De l'aveu même de Hiroyuki Kobayashi, producteur du jeu, biohazard Ø devrait proposer une impressionnante diversité d'environnements… mais une durée de vie légèrement inférieure à celle du récent remake. La série n'ayant jamais été réputée pour la longueur de ces épisodes, une petite inquiétude pourrait poindre, mais nous attendrons le test import pour porter un jugement définitif. Quoi qu'il en soit, sachez d'ores et déjà que le désormais célèbre passage en train (déjà présenté il y a 2 ans lorsque le jeu tournait encore sur Nintendo 64) ne devrait finalement représenter qu'à peine 20 % de l'aventure et qu'il ne s'agit en aucun cas du début de l'histoire. Un manoir et des passages en extérieur sont clairement évoqués, mais les informations restent encore bien maigres. Résultat : pour en savoir plus, nous nous sommes rabattus sur la version démo récemment offerte par Capcom pour toute pré-commande du jeu… au Japon bien sûr. Suffisant pour juger de l'incroyable beauté esthétique du titre, comprendre que le « Zapping System » semble bien au point… mais aussi souligner le relatif manque de rythme des situations présentées. Plus de zombies, oui, mais aucune vraie surprise et une ambiance somme toute banale pour ce style de jeu. Méfiance toutefois, les démos ne rendent pas les coups, sans compter que Capcom connaît son sujet et sait pertinemment faire monter la pression. biohazard Ø ne révolutionnera probablement pas le survival-horror : certains le regretteront, d'autres se laisseront de nouveau happer par ce tourbillon macabre sachant se faire toujours aussi efficace. Mais comme dirait Lao Tseu : « Les paroles sont autant de feuilles que le souffle d'un test peut instantanément balayer. » Alors patience…

LE NOUVEAU VISAGE DE L'ANGOISSE ?



D'après Hiroyuki Kobayashi, biohazard Ø s'apprête à proposer un bestiaire bien plus glauque que les précédents épisodes. Pour vous donner une idée, le sombre personnage de Lisa dans le récent remake semble avoir donné des idées aux designers. De nouveaux personnages viendront aussi étoffer un casting plus riche qu'auparavant. On découvre ainsi un homme à l'accoutrement un chouïa mystique. Selon certaines rumeurs, il pourrait d'ailleurs s'agir d'un dénommé Vincent Goldman, responsable des incidents dévoilés au cours de Resident Evil Survivor. Une affaire à suivre…





Rien à dire, la réalisation graphique s'annonce tout simplement exceptionnelle. Immersion mode « On » !

PAR GOLLUM

SPLINTER CELL

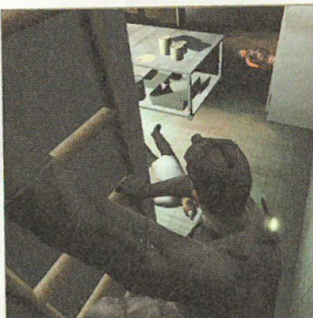
ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : JANVIER 2003

Splinter Cell

Da MGS-Killah !

PENDANT LE MOIS DE JUILLET, NOUS SOMMES EN VACANCES, MÊME SI LES ÉDITEURS S'EN BALANCENT. MAIS BON, QU'EST-CE QU'ON NE FERAIT PAS POUR SE RANCARDER SUR LE FUTUR MGS-KILLER, AVEC BIEN SÛR UN BON VERRE DE JUS DE FRUIT FRAIS À LA MAIN... SOUS CET ANGLE-LÀ, C'EST CLAIR, ON NE VA PAS JOUER LES FONCTIONNAIRES !



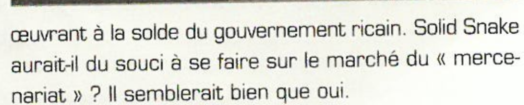


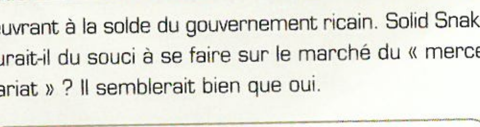
La gestion des ombres et des lumières est tout bonnement à couper le souffle !



Quelques acrobaties seront nécessaires pour éviter de se prendre les pieds dans les lasers de sécurité.

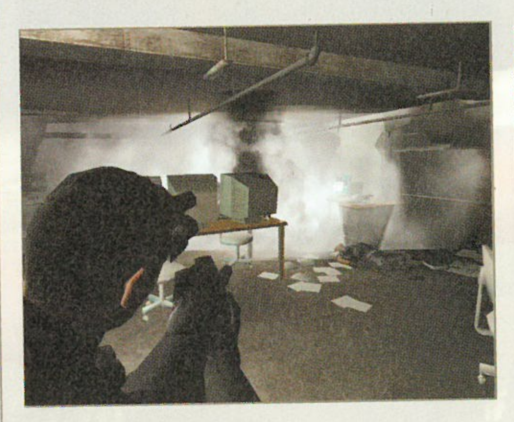
Camarades de l'infiltration et autres Metal Gear-like, Splinter Cell va être la prochaine petite bombe vidéoludique en matière d'action/tactique sur Xbox. Profitant de l'imagination fertile du célèbre écrivain paranoïaque Tom Clancy (*Jeux de guerre*, *La Somme de toutes les peurs*...), le titre devrait profiter d'un scénario fort complexe truffé de rebondissements et d'espionnage à base de... Forces Spéciales of course ! Après avoir longtemps optimisé le filon Rainbow Six et ses protagonistes récurrents (John Clark, Chavez Ding, Arnavista Santiago...) dans ses nouvelles, Tom Clancy a enfin décidé de refaire fonctionner ses méninges en concevant un personnage fictif tout neuf répondant au doux nom de Sam Fisher : un loup solitaire aguerri à toutes les techniques de combat et de noyautage, œuvrant à la solde du gouvernement ricain. Solid Snake aurait-il du souci à se faire sur le marché du « mercenariat » ? Il semblerait bien que oui.

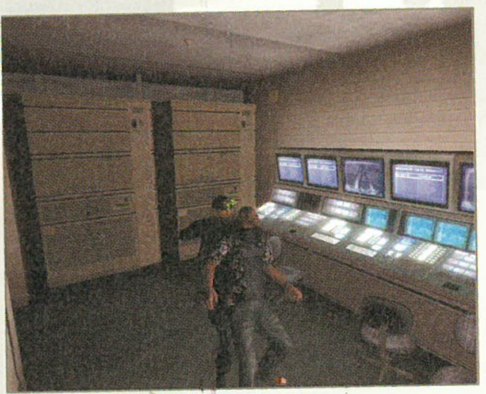




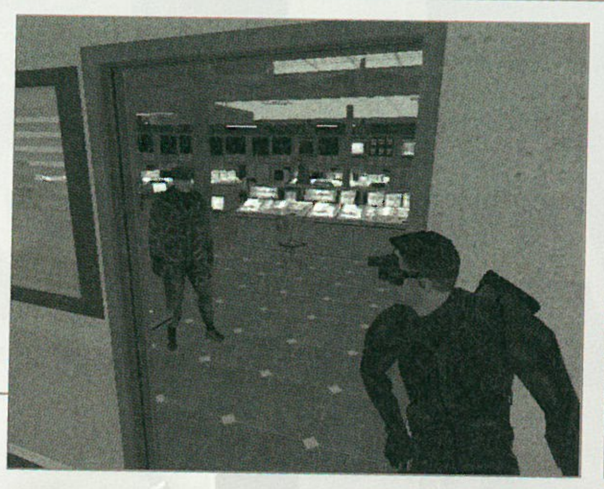
NON, MAIS ATTENDS !

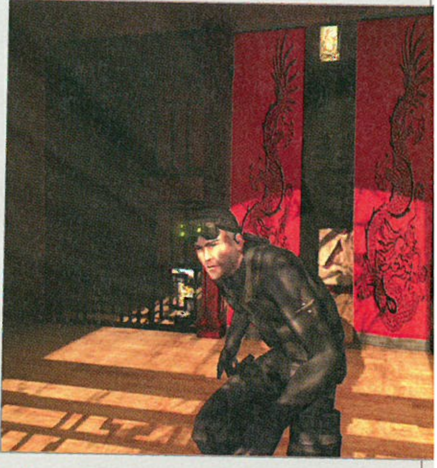
Splinter Cell fait partie actuellement des rares jeux à tirer parti du potentiel des ressources graphiques de la Xbox. Le moteur 3D est fabuleux, et plus particulièrement ce qui concerne la gestion des ombres et des lumières. Elle fournit un cachet esthétique intimiste au titre en lui conférant une ambiance feutrée unique. Bien entendu, les zones d'obscurité pourront être exploitées de manière intelligente, pour se dissimuler à l'abri de la vigilance des sentinelles et des nombreuses caméras de sécurité. D'un point de vue pratique, contrairement à Metal Gear Solid 2, les représentations de caméras seront entièrement modulables manuellement, ce qui vous fournira l'angle de vision le plus pertinent





sans avoir à vous plaquer constamment contre les murs (le détail de jouabilité qui m'a fortement agacé dans MGS2 !). Sinon, la trouvaille la plus sympathique du gameplay réside sans conteste dans la représentation « arme », qui est comparable à une vue de caméra « épaulée » qui inclut le tronc de votre héros. Elle vous offre la géniale possibilité de pointer vos cibles tout en profitant d'un très large champ visuel. La classe pour tous ceux qui aiment rester à l'affût du danger.





Et toi tu te mêles de quoi ?!

L'ambition avouée de Splinter Cell est de surpasser l'excellent MGS2 de Konami. Actuellement, les gars d'Ubi Soft Montréal se focalisent sur l'élaboration des 2 premiers stages du soft pour peaufiner l'intelligence artificielle des ennemis et régler des détails cruciaux comme la jouabilité. Les autres niveaux devraient, sur cette base solide, être développés assez rapidement. La mouture que nous avons pu essayer lors de la séance de présentation à Paris-plage n'était qu'une version pré-alpha, mais elle laissait déjà présager du meilleur pour la suite. En effet, sachez que Sam Fisher pourra escalader à mains nues (même en rappel avec une corde à l'extérieur des bâtiments !) ou s'accrocher à n'importe quelle structure des décors pour s'infiltrer en toute quiétude dans une place sans alerter la sécurité. À l'instar du très philosophe Jean-Claude Van Damme, Sam aura également accès à la technique de l'écart de jambes entre deux murs pour se maintenir en hauteur, en posture de prédateur prêt à fondre sur sa proie, le tout illustré par des animations de poseur ultra-nonchalantes ! Question gadgets, notre lascar mal rasé se verra équipé d'un matériel high-tech fort divertissant à l'usage : le taser électrique pour paralyser ses ennemis, l'amplificateur audio laser pour épier des conversations lointaines, la caméra à fibre optique qu'on glisse sous la porte, les leurres sonores dotés de gaz paralysant, la mini-caméra à placer avec son fusil et bien d'autres réjouissances dignes de figurer dans l'attirail de James Bond himself. Sans oublier les incontournables visions de nuit et thermique, qui constituent l'outil de prédilection des adeptes des missions de reconnaissance.



DES GADGETS À GOGO !

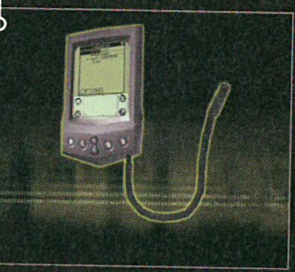
Splinter Cell vous réservera toute une tripotée de gadgets qui vous faciliteront la tâche. Vous trouverez ici une petite liste exhaustive des réjouissances qui vous attendent ! De quoi vous mettre méchamment en appétit...



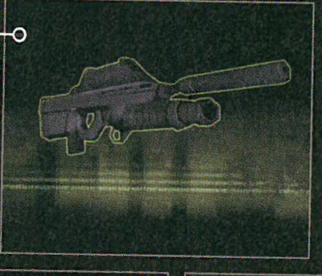
Caméras déployables : *Ce sont des mini-caméras que vous pouvez envoyer avec votre fusil spécial. Une fois branchées, elles vous offrent une vision-espion avec votre montre-écran.*

Le silencieux 5.7 : *C'est l'arme de poing de base de n'importe quelle unité spécialisée dans les missions de reconnaissance. Un grand classique !*

La caméra-serpent : *C'est une caméra en fibre optique qui se glisse sous les portes et vous retransmet des images sur PDA. Elle est fort judicieuse pour se prémunir de toute menace dissimulée derrière une porte fermée.*

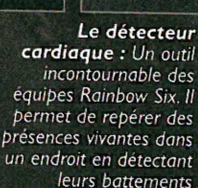


Le F 2000 : *Il s'agit d'un fusil d'assaut doté d'un très grand calibre couplé à un lance-grenades. La puissance de destruction est garantie !*





Kit de diversion : *Comme les caméras déployables, il se fixe sur votre fusil en prenant la place d'une cartouche conventionnelle. Le kit vous permet d'émettre un signal sonore pour attirer un ennemi et le gazer !*



Le détecteur cardiaque : *Un outil incontournable des équipes Rainbow Six. Il permet de repérer des présences vivantes dans un endroit en détectant leurs battements cardiaques.*



Doubles visions : *Ce sont des optiques qui, une fois portées, vous confèrent la vision de nuit ou la vision thermique. Pour basculer d'un mode à un autre, il suffit d'activer un switch.*

Tout Metal Gear que tu t'appelles !

Pour enfoncer le clou et porter le coup de grâce au titre d'Hideo Kojima, Splinter Cell jouira d'une foultitude de petites finesses furieusement bien pensées. Comme par exemple obtenir le code confidentiel d'un panneau d'ouverture digital en scrutant les résidus d'empreintes des gardes sur le cadran, et ce grâce à la providentielle vision thermique. Mais le plus fort reste encore à venir en matière de créativité : il est également possible de briser un aquarium pour humidifier le sol et d'électrocuter vos adversaires via le plancher à l'aide de votre précieux taser ! Autrement, vous retrouverez aussi des actions plus classiques comme entrouvrir des portes histoire de jeter un rapide coup d'œil avisé, déplacer les cadavres ou encore prendre en otage un adversaire pour lui soutirer des informations. Bref, vous l'aurez compris, le titre présentera un gameplay très ouvert et des tonnes de perspectives d'actions ! Côté scénario, l'intrigue de Splinter Cell utilisera des éléments d'information à mettre en parallèle avec de véritables événements d'actualité. Ce qui nous promet une énième machination alambiquée pas piquée des hannetons en guise de toile de fond. Mais bon, d'ici la sortie du jeu vers le début de l'an 2003, de l'eau aura coulé sous les ponts. Oh la purge !

Par Kendy

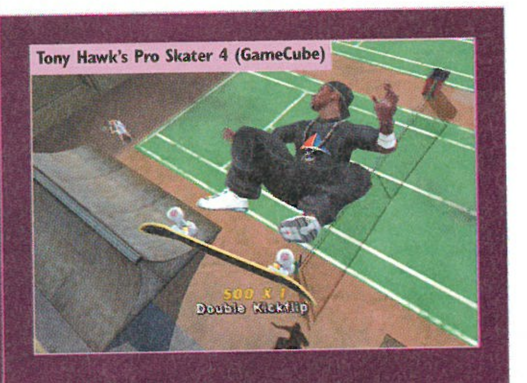
Activate

Activision s'exhibe !

En organisant l'Activate, Activision permet à la presse de jeter un regard plus posé sur les titres de l'éditeur américain et surtout de discuter avec les développeurs bien au calme. Ça change des visites éclair de l'E3, où le niveau des décibels ferait pâlir de honte un DJ de rave !



Tous les ans, des journaleux de toute l'Europe sont conviés par Activision à un mini-salon perso, lors duquel tout le catalogue de l'année en cours et de l'année à venir est présenté. Cette fois, l'Activate était organisé à Dublin, en Irlande. Là-bas, on a mangé du caviar à la louche et bu du champagne directement au goulot des magnums. Le tout sous un soleil de plomb avec des femmes nues qui dansaient pour nous sur les tables. Ouaip, c'était trop bien ! Bon ok, c'est pas vrai : il faisait un temps pourri et le pub où l'on a graillé nous a liquéfié les entrailles. Heureusement, on a vu des jeux toute une journée, et le soir, tout le monde s'est réuni pour faire la fête dans une fantastique ambiance irlandaise, qui s'est logiquement terminée par un concours de bière (non, je n'y ai pas participé...). Mais je m'égare, revenons à nos moutons galeux, je suis là pour vous faire un compte rendu des jeux que l'on a vus, pas pour vous raconter ma vie de pigiste désabusé.

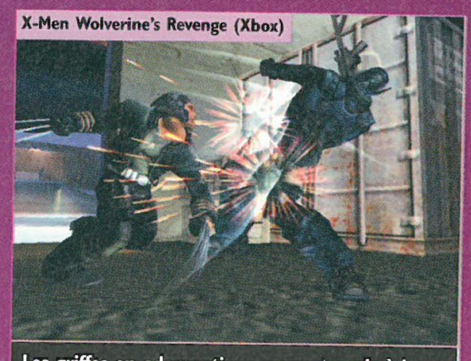


Tony Hawk's Pro Skater 4 (GameCube)

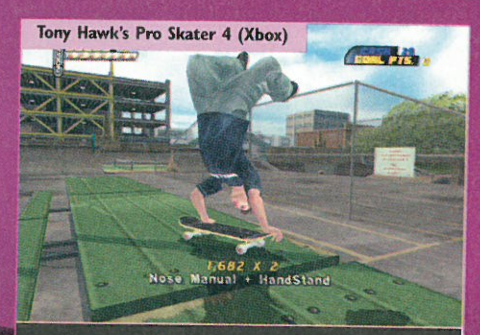
Tony Hawk-like

Commençons directement par le gros morceau, la gamme O², et plus précisément son titre phare **Tony Hawk's Pro Skater 4**. On craignait que le genre ne soit pas vraiment renouvelé et après l'avoir vu, il est évident que nos craintes étaient fondées. Activision a de toute évidence peur de changer un concept qui marche du feu de dieu et qui satisfait tous les fans de la planète. Alors forcément, à part deux ou trois variations et des idées pas vraiment révolutionnaires, l'éditeur américain n'a pas changé grand-chose. La plus grosse innovation se situe au niveau des objectifs, qui viennent s'ajouter de façon dynamique en discutant avec les personnages que l'on rencontre (comme dans Agressive Inline). Du coup, certains skaters vous provoqueront dans des joutes « skatiennes ». Le jeu comptera aussi des courses, et d'après ce que nous a montré le producteur, on pourra à certains moments s'accrocher à l'arrière des voitures. Voilà, vous savez à peu près tout ; pour le reste, c'est un chouïa plus beau. Ensuite, dans la série « Tony Hawk fait », on a droit à « Tony Hawk fait du wakeboard » avec **Shaun Murray's Pro Wakeboarder**. Le gameplay s'annonce identique à celui de Tony Hawk, mais sur l'eau, et graphiquement, cela semble pour l'instant un peu dépouillé. Ensuite, on retrouve le surf, avec

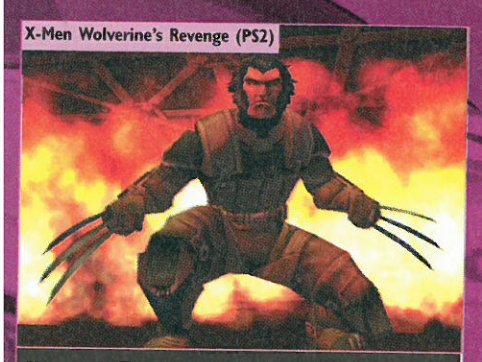
Kelly Slater's Pro Surfer, annoncé depuis longtemps et pourtant toujours pas sorti. Le jeu est bien plus marrant à jouer ; il permet de retrouver des sensations un poil différentes de celles auxquelles on est habitué. Après cette visite rafraîchissante, il est temps d'aller sur le stand Marvel. Parmi les titres présentés, on trouvait **X-Men Next Dimension**, un jeu de baston en 3D qui n'a pas grand intérêt si on le compare aux gros morceaux que sont Tekken 4 et Soul Calibur 2. **Wolverine's Revenge**, lui, se veut le digne successeur de Spider-Man dans le genre action/aventure. La représentation de Serval est fidèle à la série, les coups nombreux, et graphiquement, on retrouve la charte esthétique des comics. En revanche, il semble clair que le côté bagarre prédomine, ce qui est assez normal compte tenu du héros que l'on dirige. Avec ce titre, Activision pourrait bien transformer l'adamantium de Serval en or massif. Et surtout, n'oublions pas l'adaptation de **Blade II** qui, sans être géniale, a sûrement tout pour devenir un bon défouloir : les bastons pleuvent, les armes sont nombreuses, les décapitions fréquentes, bref, comme dans le film, le sang coule à flots !


X-Men Wolverine's Revenge (Xbox)

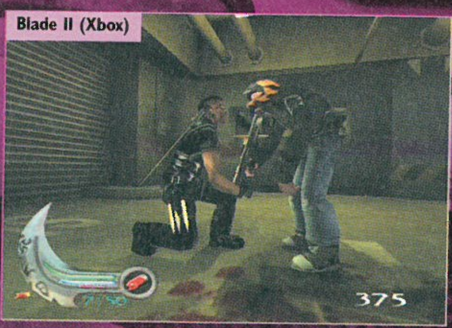
Les griffes en adamantium peuvent venir à bout de tout !

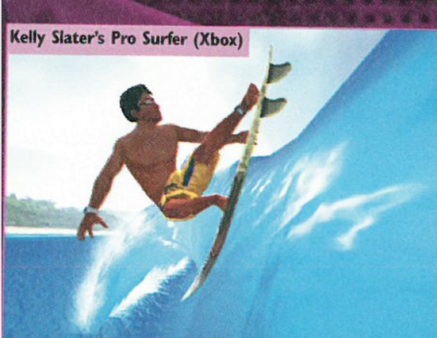

Tony Hawk's Pro Skater 4 (Xbox)

Le clone de Willow assure en skate. Il semblerait que les ombres soient mieux gérées que dans les précédentes versions.


X-Men Wolverine's Revenge (PS2)

Y a pas à dire, Logan a la classe !

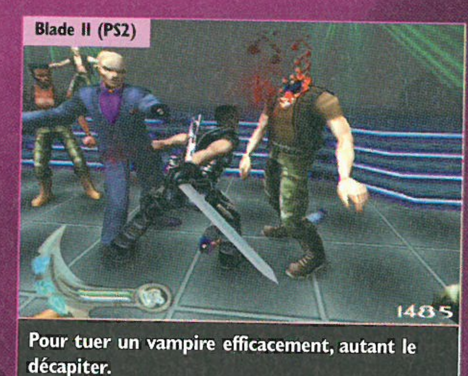

Blade II (Xbox)


Kelly Slater's Pro Surfer (Xbox)


Tenchu 3 (PS2)

Même les objets sont identiques aux précédents volets !


X-Men Next Dimension


Blade II (PS2)

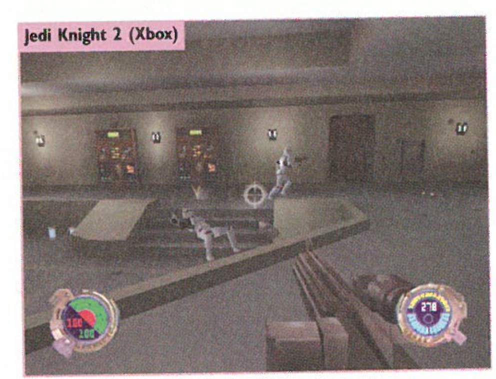
Pour tuer un vampire efficacement, autant le décapiter.

Des jeux pour tous les goûts

Parmi les jeux de course présentés, on trouvait la version PS2 de **Wreckless**. Sur Xbox, le titre n'est rien d'autre qu'une prouesse technique. C'est beau, super bien animé, bourré d'effets graphiques, mais le gameplay est d'une platitude à se taper la tête contre les murs. Sur PS2, ça reste aussi gonflant, la mocheté et un mode Deux Joueurs (assez lourd lui aussi) en plus. À zapper tout de suite de votre mémoire ! Quant à **Rally Fusion : Race of Champions**, je vous invite à aller jeter un œil du côté des News. Passons enfin à **True Crime**, que l'on prenait pour un simple GTA3-like mais qui ne se résume en fin de compte pas qu'à ça. Ici, on dirige un flic en civil qui doit procéder à des arrestations. Pour cela, il peut utiliser n'importe quelle voiture qu'il réquisitionne dans les rues, simplement en montrant sa plaque de « keuf ». Parmi les aspects intéressants, on remarque des scènes de baston en intérieur et des gunfights inspirés des films de Hong-Kong assez bien réalisés. Avec un minimum de soin de la part des développeurs, le titre pourrait devenir vraiment bon. Vient le tour de **Jedi Knight 2** de LucasArts, un très bon titre déjà sorti sur PC qui débarque sur Xbox et GC. Esthétiquement, il s'agit de la copie conforme de la mouture « windowsienne ». Les deux vues à la 1re et à la 3e personne sont toujours disponibles, les fights au sabre laser bien marrants et le système d'évolution du perso, per-

Les dates de sortie :
X-Men Next Dimension (PS2, Xbox, GC) : Novembre 2003
Blade II (PS2, Xbox) : 27 septembre 2002
X-Men Wolverine's Revenge (PS2, Xbox, GC) : Printemps 2003
Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2, Xbox, GC, PSone, GBA) : 27 novembre 2002
Kelly Slater's Pro Surfer (PS2, Xbox, GC, GBA) : 27 septembre 2002
Shaun Murray's Pro Wakeboarder (PS2, Xbox, GC, GBA) : Mars 2003
Wreckless (PS2) : Novembre 2002
True Crime (PS2, Xbox) : Mars 2003
Rally Fusion : Race of Champions (PS2, Xbox, GC) : Novembre 2002
Tenchu 3 (PS2) : Mars 2003
Jedi Knight 2 (Xbox, GC) : Novembre 2002

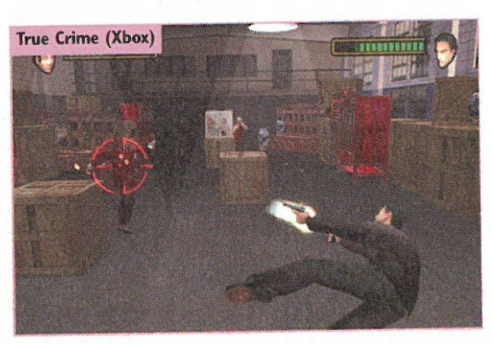
Par Angel


Jedi Knight 2 (Xbox)

mettant de gagner des pouvoirs de la Force, est bien classe. Le jeu s'annonce excellent, mais ça on le savait déjà. Concernant **Tenchu 3**, les développeurs s'en sortent correctement mais sans prendre de risque. On retrouve les mêmes qualités que dans les précédentes versions et la même ambiance, avec une jouabilité mortelle. En deux minutes, on retrouve l'esprit qui a fait le succès de la série. On n'en oublie pas certains défauts, à savoir une I.A. pas toujours parfaite et des caméras étranges. Néanmoins, si on envisage le jeu dans sa globalité, les fans ne seront pas déçus ; d'ailleurs, Chris ne l'est pas, ce qui est très bon signe ! À noter aussi qu'un mode Deux Joueurs sera intégré. Nous n'avons pas d'informations sur son contenu, mais en exploitant bien les caractéristiques du titre, cela peut s'avérer grandiose. On finit avec Id Software, qui nous a présenté **Return To Castle Wolfenstein** sur PS2 et Xbox. Le remake du premier FPS de l'Histoire. Comme cela va devenir de plus en plus fréquent, la version Microsoft est plus belle et surtout plus fluide. De plus, le système de visée est nettement plus agréable que sur PS2 (sur cette dernière, tout est automatique, ce qui casse grandement l'intérêt...).

Bis **repetita**

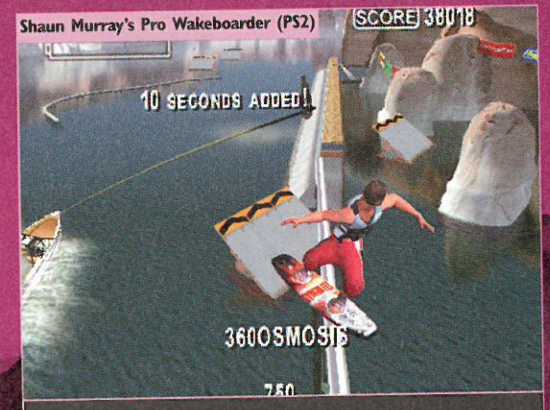
Au final, ce qu'il faut retenir du line-up d'Activision est très simple. Eux-mêmes l'expliquent : une partie de leurs jeux est destinée au grand public et une autre aux core gamers. Le but de l'éditeur consiste à fournir des jeux de qualité aux deux camps, et là-dessus, malgré toutes les critiques que l'on peut formuler (notamment au sujet du manque de renouvellement des Tony Hawk and Co), il faut reconnaître qu'ils le font plutôt bien. Finalement, ce n'est pas pour rien qu'Activision est l'un des seuls éditeurs à prospérer (cf. Business Pad). Visiblement, ils sont bien partis pour remettre ça cette année.


True Crime (Xbox)



True Crime (Xbox)

Les phases de poursuite ne sont pas sans rappeler Chase HQ.



Shaun Murray's Pro Wakeboarder (PS2)

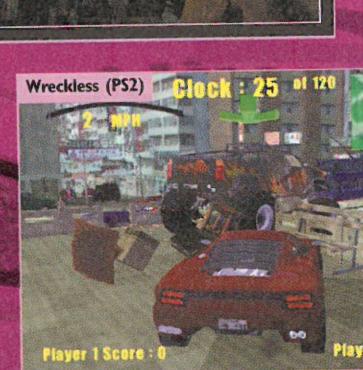
Le grind métaphysique est aussi facile à effectuer que dans un Tony Hawk.

Doom III, **le nec plus ultra**

Des rumeurs l'annonçant sur Xbox, il faut absolument que je vous parle de Doom III. Techniquement, c'est une tuerie ! Une véritable révolution graphique ! On n'a jamais vu une gestion de la lumière pareille et un bump-mapping aussi bien exploité. John Carmack a tout simplement pondu le meilleur moteur 3D de tous les temps. Je l'ai vu bouger de mes propres yeux et je peux vous garantir que c'est aussi beau que sur le screenshot, le tout en temps réel ! Après, pour le gameplay, ben c'est du Doom, donc ça blaste dans tous les sens, mais dieu que c'est beau, rien que pour voir ça, ça valait le coup de se déplacer ! Et de boire des coups.



RTCW (PS2)



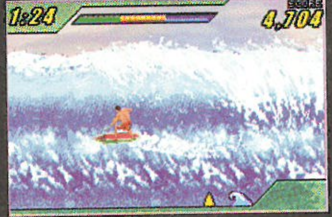
Wreckless (PS2)

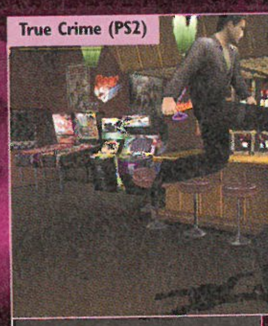
Kendy a toujours rêvé d'avoir un masque comme celui-là

Et la GBA ?

La portable de Nintendo est bien évidemment présente dans le line-up de l'éditeur avec des titres comme Doom II, prévu pour octobre, et identique au pixel près à la version PC sortie en 1994. Ensuite, on retrouvera tous les jeux O², à savoir Tony Hawk 4, Mat Hoffman 2, Kelly Slater et Shaun Murray.






True Crime (PS2)

Les bastons à la *Matrix* sont marrantes. Dommage que l'on ne puisse pas utiliser le décor.



AVANT APRES



BIGBEN INTERACTIVE REINVENTE LA FREQUENCE RADIO



MANETTE VIBRANTE SANS FIL RADIO FREQUENCE POUR GAME CUBE™



- Récepteur fréquence radio inclus (2.44 Ghz)
- 2 moteurs de vibration
- Possibilité de connecter jusqu'à 4 manettes simultanément
- Réaction instantannée
- Autonomie 60 heures

Disponible également pour PlayStation® 2



Le Seigneur des Anneaux : Give me the ring !

Visiblement, le port de l'anneau est de rigueur en ce moment à la rédac. Kendy s'est acheté une bague Spawn, RaHaN en a refait une provision pour ses pouces, quant à Willow, il a dévalisé la boutique en s'en achetant trois d'un coup à Copenhague. Ah, et n'oublions pas Julo, qui s'est fait mettre les menottes par sa copine LNA. Enfin, j'me comprends...



D'un côté, Ackboo, le gros blondinet de *Joystick*, part voir le Seigneur des Anneaux made in Vivendi à Seattle, et moi, je vais zieuter celui d'Electronic Arts à Londres, tandis que Gollum est parti en vadrouille près de San Francisco, rencontrer Scott Evans, producteur du titre. Y a pas à dire, on est des globe-trotters nés ! Attention néanmoins : avant que les esprits s'embrouillent, il convient de préciser qu'il ne s'agit pas de la même licence. Vivendi a acquis les droits de l'œuvre littéraire, EA s'est approprié ceux de la trilogie cinématographique de Peter Jackson. Une visite rapide dans les luxueux locaux d'EA à Londres a permis de voir à quoi ressemblera cette adaptation. D'ailleurs, pour les fans qui se posent la question, oui, j'ai eu l'occasion de voir quelques scènes du film. C'est ça la surpuissance intrinsèque, vous êtes dég hein ?! Je plaisante, détendez-vous. En plus, je vous rassure, il n'y avait pas grand-chose de plus que le trailer disponible sur Internet.



Là, comme vous pouvez le voir, c'est la guerre !

Adaptation chiadée ou bâclée ?

Au programme de ce beat'em all avec un zeste d'aventure, trois personnages sont jouables : Aragorn, Legolas et Gimli. Comme vous pouvez vous en douter, chacun possède des aptitudes et des armes distinctes. Par exemple, Legolas utilise son arc et de courtes dagues en guise d'armes secondaires. Le déroulement du jeu suit, quant à lui, le schéma suivant : après avoir choisi une des 16 missions disponibles, il faut opter pour l'un des trois persos. À ce titre, Scott Evans nous le confirme : « Soigner l'immersion constitue l'une de nos principales priorités, et c'est pour cela que vous ne retrouverez aucun

L'anneau sur la GBA

Une version GBA est aussi en cours de développement dans les studios Amaze Entertainment. Cette dernière est néanmoins différente. Tout d'abord, elle comprendra 30 missions jouables pour chacun des 4 personnages disponibles (Aragorn, Legolas, Gandalf et Frodon). De plus, on pourra s'y essayer en multijoueur à 4. Et bien sûr, plus question de 3D mais de la 2D isométrique à l'ancienne.



Les Deux Tours

Éditeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation 2
Dispo. Europe : Novembre 2002



Les orques ont la classe ! On peut même voir le regard maléfique.





Les trois alliés du Bien à l'assaut du Mal. Quelle belle image !



temps de chargement au fil des niveaux. Nous avons même intégré une sorte de système de morph permettant d'assouplir la transition entre les séquences vidéo introductives et le jeu à proprement parler. Je pense que vous serez étonnés du résultat. » Ensuite, c'est parti pour « l'explosage » d'orques et autres monstres issus du cervelet de J.R.R. Tolkien. Évidemment, les scènes choisies correspondent aux grandes batailles épiques du film qui sortira en décembre prochain. Il sera donc fréquent de voir plus de 30 ennemis s'afficher simultanément à l'écran. Certains passages permettront de se faire aider par un allié comme Gandalf, dirigé par l'I.A., qui donnera un sérieux coup de main avec ses tours de magie presque aussi balèzes que ceux de Garcimore (NDGollum : vas-y, emballe-toi chauve-souris nihiliste !). Le gameplay, lui, est similaire à un Devil May Cry. Pour résumer, on se déplace dans un univers en 3D tout en lattant du monstre. Les combos disponibles sont super nombreuses, et pour peu qu'on les maîtrise toutes, on arrive à faire de jolies choses. Heureusement, pour « raffiner » un peu l'ensemble, on dispose d'un système d'upgrade du personnage qui, selon la réussite de la mission, attribue de l'argent au joueur qui lui servira à acheter de nouveaux coups. Pour que tout cela tienne la route, le jeu est appuyé par des animations parfaitement fluides qui s'enchaînent à la perfection. Parmi les scènes jouables, on retrouve la scène du gouffre de Helm, pendant laquelle il faut empêcher les orcs et Uruk-Hai de prendre d'assaut le château en faisant tomber les échelles mais aussi en lattant les « streums » qui ont déjà réussi à accéder au toit. Pour y arriver, je peux vous dire qu'il ne faut pas perdre de temps et qu'il est indispensable d'avoir des yeux partout. Tout au long de l'aventure, le joueur aura cinq boss à affronter, dont le Troll des cavernes et Saruman. Le design de tous les personnages correspond donc à celui des films et l'intrigue suit le même story-board. Graphiquement, les développeurs arrivent à étonner par la fidélité de la modélisation et surtout par la beauté des environnements. En jouant avec le flou, ils arrivent à éviter ce satané aliasing qui se confirme être le mal du siècle du jeu vidéo. Les décors sont tout simplement « bouleversifiants ». Rien à redire, ça correspond parfaitement à ce que Peter Jackson a intégré dans son movie. Et bien sûr, vous pouvez aussi compter sur la bande originale signée Howard Shore.



Le meilleur moyen de se débarrasser d'un lourd, c'est de le balancer dans un gouffre.



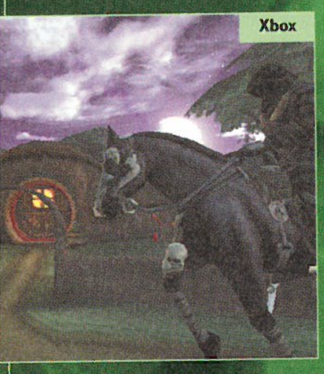
Un beat'em all « intelligent »

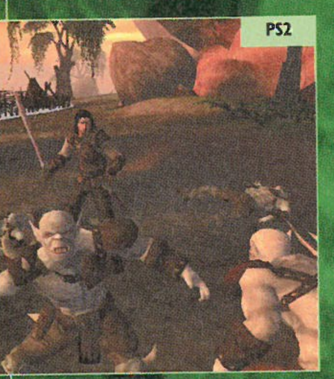
Si, au premier abord, le gameplay semble un tantinet bourrin, ce n'est en fait pas le cas. Il ne s'agit pas d'appuyer sur les boutons comme un malade. Il y a de véritables combos à apprendre et surtout à appliquer. « Pour nous, Les Deux Tours ne se limite absolument pas à une sorte de vaste beat'em all. Nous avons souhaité inclure de nombreux éléments annexes afin d'apporter une vraie dimension épique à l'action. Par exemple, vous retrouverez ainsi des notions d'expériences issues des jeux de rôle », poursuit Scott Evans. En fin de compte, et malgré les apparences, ça a l'air finaud. Reste à savoir si le titre tiendra la route sur la longueur. Avec ce qu'on en a vu, on peut être sûr qu'EA ne prend pas sa licence à la légère. Il y aura même des bonus comprenant des interviews de Peter Jackson et des acteurs, ainsi que quelques missions cachées. Il est clair que les développeurs de Stormfront ont tout fait pour éviter le classique « jeu tiré du film » qui n'est là que pour rapporter des brouzoufs. Et puis, comme le souligne Scotty (soyons fous) : « Vous savez, Electronic Arts est une grosse société et des projets annexes pourraient bien être déjà en développement actuellement. Si vous avez été étonnés que notre jeu se focalise sur le trio Aragorn, Legolas, Gimli au détriment de Gandalf, Frodon, Sam, Merry ou Pippin… il existe peut-être une raison, mais je me garderai bien de vous la donner pour l'instant. Considérez juste Les Deux Tours comme un début… » Moralité, ça risque de bien babouler pendant encore un petit bout de temps !

Par Angel et Gollum

La Communauté

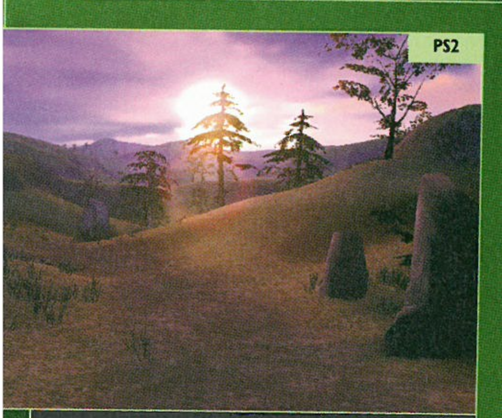
Lossa ! Lossa ! A Heri vana ! A Taari pell' i-Eari Nuumea ! A Kala men i raanar sinome. Vous n'avez rien compris ? Bon, alors ce chapeau restera à tout jamais un mystère pour ceux qui ne parlent pas le langage elfique.


Xbox


PS2

Tolkien débarque sur console

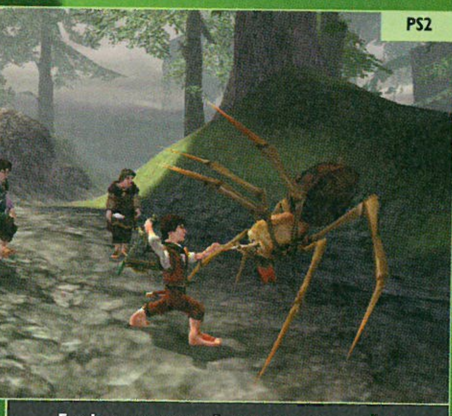
de l'Anneau



Les environnements sont détaillés, pleins de reliefs et de végétation.



Les textures et les effets de lumière de la version Xbox devraient être supérieurs à la version PS2.



Frodon pourra se battre accompagné de ses cousins Pipin et Merry.

ÉDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
MACHINES : PLAYSTATION 2/XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2002

Cette fin 2002 sera un peu la grande teuf pour tous les fans de Tolkien. Ce n'est pas un mais deux, oui ma bonne dame, deux titres inspirés du *Seigneur des Anneaux* qui vont débouler sur nos consoles dans les prochains mois. À ma gauche, Electronic Arts, titulaire des droits d'adaptation de la trilogie cinématographique du *Seigneur des Anneaux*. À ma droite, Universal Interactive, qui s'est, lui, offert la licence de l'œuvre littéraire de Tolkien. Au centre, un gros pactole pour qui réussira à sortir le meilleur jeu. Intéressons-nous ici plus particulièrement au titre d'Universal Interactive, auquel nous avons pu jeter un premier coup d'œil en rendant visite aux deux studios de développement chargés du projet – WXP pour la version Xbox et Surreal (les créateurs du Drakan) pour la version PlayStation 2.

Frodon, Gandalf, Aragorn et compagnie

La Communauté de l'Anneau s'inspirera, comme son titre l'indique, du premier tome de la série. L'aventure reprendra donc le premier tiers des péripéties de Frodon et de sa bande, depuis la remise de l'Anneau par Bilbon jusqu'à l'arrivée aux Montagnes du Destin (ce qui est aussi le scénario du film de Peter Jackson, au cas où vous n'auriez pas lu le bouquin). Tout comme Electronic Arts, Universal Interactive a choisi l'action pour son titre. Nous aurons donc droit à un jeu basé avant tout sur les combats, en vue à la troisième personne, avec parfois des passages un peu plus plate-forme et des quêtes qui demanderont un minimum de réflexion. Selon les niveaux, on dirigera Frodon, Gandalf ou Aragorn, chacun de ces héros étant bien sûr différent dans sa manière de se battre (voir l'encadré consacré à ce sujet). Les autres personnages principaux du *Seigneur des Anneaux* feront aussi des apparitions en tant que NPC. Dirigés par la console, ils se battront aux côtés du joueur pour certains passages. On pourra ainsi massacrer de l'orque avec Pipin, Merry, l'elfe Legolas, Gimli, ou encore Arwen.

Beau sur PS2, très beau sur Xbox

C'est avec une certaine émotion que nous avons pu découvrir pour la première fois la Terre du Milieu avec un joypad entre les mains. Il y a bien eu d'autres jeux vidéo basés sur l'œuvre de Tolkien, mais tous font partie de la préhistoire informatique, du temps où la VCS 2600 d'Atari était une console de tueur. Alors, de voir les forêts de la Comté, les galeries de la Moria ou les bords de l'Anduin en vraie 3D, pimpants de polygones et de textures, ça fait quelque chose. Que ce soit sur PlayStation 2 ou sur Xbox, la réalisation devrait exploiter tout à fait convenablement les capacités respectives de ces consoles. Les niveaux, parfois gigantesques, afficheront des décors travaillés, variés, et surtout fidèles aux écrits de Tolkien. Les animations seront tout aussi soignées, notamment lors des combats où les mouvements d'épée, les parades et les coups spéciaux s'enchaîneront avec fluidité. Comme on peut s'y attendre, ce sera néanmoins sur Xbox que le jeu sera le plus impressionnant. La console de Microsoft permettra en effet d'afficher sans problème des graphismes plus détaillés, plus lissés, et certains effets graphiques très sympas comme le bump-mapping sur les textures du sol.

Les trois persos jouables

Aragorn



Face à Frodon le nabot et Gandalf le vieillard, Aragorn sera le sportif du trio. Pas vraiment cérébral, il utilisera principalement son épée (très efficace) et son arc (un peu moins) pour taillader les 28 types différents d'ennemis qui rôderont dans la Terre du Milieu. Il disposera aussi d'un « Finish Move » très classe qui lui permettra d'achever les ennemis à terre en leur plantant son épée dans le cœur.

Gandalf



Dans le livre, Gandalf ne se bat pratiquement jamais. Dans le jeu, il se transformera en une véritable machine de guerre capable de combattre aussi bien au corps à corps (avec son bâton magique) qu'à distance. Il ne devrait pas avoir le punch et la rapidité d'Aragorn, mais son arsenal magique lui permettra de se frayer assez tranquillement un passage entre les meutes d'orques déchaînés.

Frodon



Ne dépassant pas 1,20 m au garrot, Frodon ne pourra pas vraiment compter sur sa force physique et sa petite épée pour se tirer des situations les plus dangereuses. Mais le Hobbit pourra à tout moment passer l'Anneau à son doigt et disposer ainsi temporairement de nouvelles capacités qui le tireront souvent d'affaire – il sera notamment invisible à certains ennemis. Seul problème, si l'Anneau est porté trop longtemps, la « pureté » du héros se dégradera et les Forces du Mal le corrompront jusqu'à la mort.

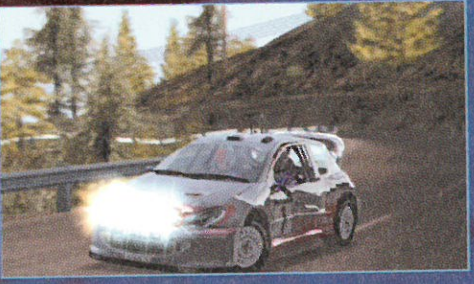
PAR ACKBOO

WRC 02 Extreme

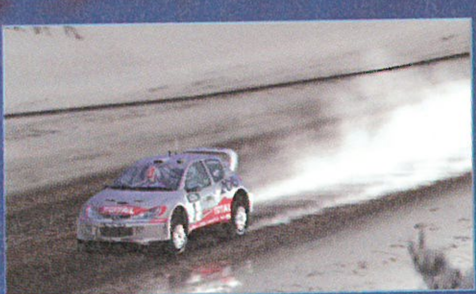
Le rallye selon Sony

Le 1er opus de WRC avait été bien accueilli, malgré de grosses lacunes. On va faire notre mea culpa en avouant s'être emballé un peu vite sur ce titre, qui figurait parmi les premiers jeux de rallye sur PS2. La suite sera-t-elle plus aboutie ?





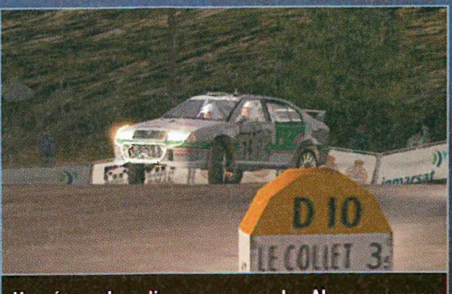




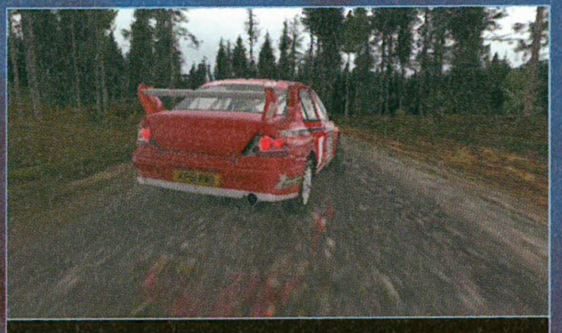
Infogrames fut cette année le premier éditeur à lancer les hostilités avec V-Rally 3 et Codemasters a depuis peu commencé à dévoiler son 3e volet de Colin McRae. Il était grand temps pour Sony de nous montrer si WRC 02 pouvait s'affirmer en outsider. Sorti en novembre 2001, WRC fut le premier jeu de rallye disponible sur PS2. S'il y a bien quelque chose que l'on ne pouvait pas lui reprocher, c'est bien la qualité de ses environnements. La prise en main était ultra-simple et les voitures avaient une fâcheuse tendance à glisser comme des savonnettes sur une baignoire immaculée, mais le jeu s'est quand même écoulé à plus de 750 000 exemplaires en Europe. Les lois du marketing sont impénétrables...

WRC 1+1

Une chose est sûre, les amateurs de course de rallye auront l'embarras du choix et seront ravis de



Une étape bucolique au cœur des Alpes sur une charmante petite départementale avec des bornes bien de chez nous.



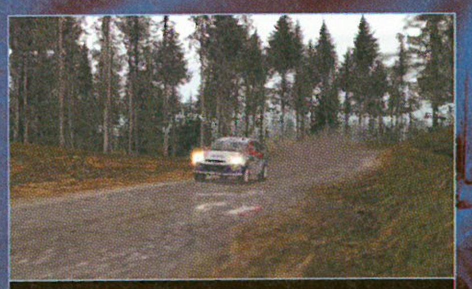
20 000 polygones sont concentrés sur chaque voiture. Le 1er WRC en affichait 8 000.



L'eau sera présente sous forme de lacs, rivières et gerbes qui jailliront à certains endroits.



Un rallye sans Ford Focus, c'est comme un été sans soleil. Quoique maintenant, il se fait de plus en plus rare (le soleil).



Les circuits afficheront des paysages spécifiques avec des villages, châteaux, églises et autres monuments.

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : FIN NOVEMBRE 2002

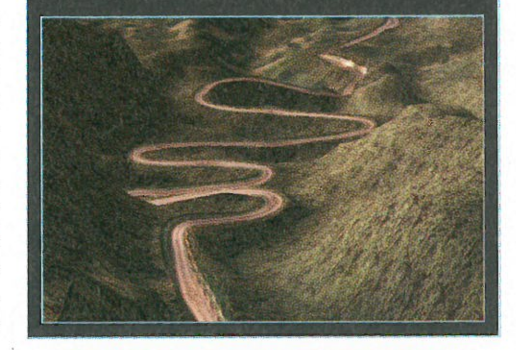
pouvoir s'essayer à ces différents titres. Difficile de donner un pronostic afin d'affirmer lequel de ces 3 produits majeurs prendra l'avantage sur les autres. V-Rally 3 a passé l'épreuve du feu haut la main, n'en déplaise à ses détracteurs, et s'affiche comme un compromis réussi entre la simulation pure et dure et l'arcade. Mais sa maniabilité pointilleuse et son côté « paquebot » en exacerberont plus d'un. Les développeurs de Colin McRae ont, eux, tout compris à la conduite et ont octroyé un comportement impeccable aux bolides, au détriment des environnements (au stade actuel). Quant à WRC 02, on a pu jauger le produit sur un laps de temps assez court car Sony avait eu la bonne idée de nous faire troquer notre casquette de pigiste pour celle de copilote, dans une véritable Ford Focus WRC ! Depuis, je dois vous avouer que je ne regarde plus cette voiture avec les mêmes yeux. En résumé, l'épreuve a duré 10 minutes et la voiture n'a jamais été plus de 3 secondes d'affilée face à la piste rocailleuse, mais toujours de travers. Calé dans le baquet, et avec une impressionnante armature tubulaire autour de soi, on en vient à songer que faire des tonneaux ne doit pas être si terrible que ça. Les p'tits gars d'Evolution Studios sont des fans de rallye, et ont fait tout leur possible pour mettre en boîte toute l'adrénaline que dégage cette discipline. D'aspect graphique, WRC 02 reste assez proche du premier opus, avec des petites améliorations qui font la différence, comme les reflets de la voiture sur un sol mouillé, des dénivelés plus importants ou encore des dommages infligés aux voitures plus prononcés. Les modes de jeu sont au nombre de 11 avec 7 voitures secrètes à débloquer, 115 spéciales à couvrir sur 800 km d'asphalte, de boue, de neige et de sable. Le titre de Sony possède un avantage certain : son deal de 5 ans qui lui octroie la licence WRC avec sa cohorte de pilotes, voitures et circuits officiels qui l'accompagne. Sont également prises en compte les statistiques du championnat du monde des rallyes pour s'imprégner encore un peu plus de la discipline avec pas moins de 50 pilotes et copilotes modélisés. Chaque rallye sera réparti sur 4 jours, avec le premier jour réservé au Shakedown (reconnaissance) pour préparer activement son bolide et effectuer les réglages adéquats, puis 3 jours réservés aux courses. Le pilote devra respecter les règles en vigueur sous peine d'écoper de pénalités, par exemple en cas de faux départ.

Pour plus de réalisme

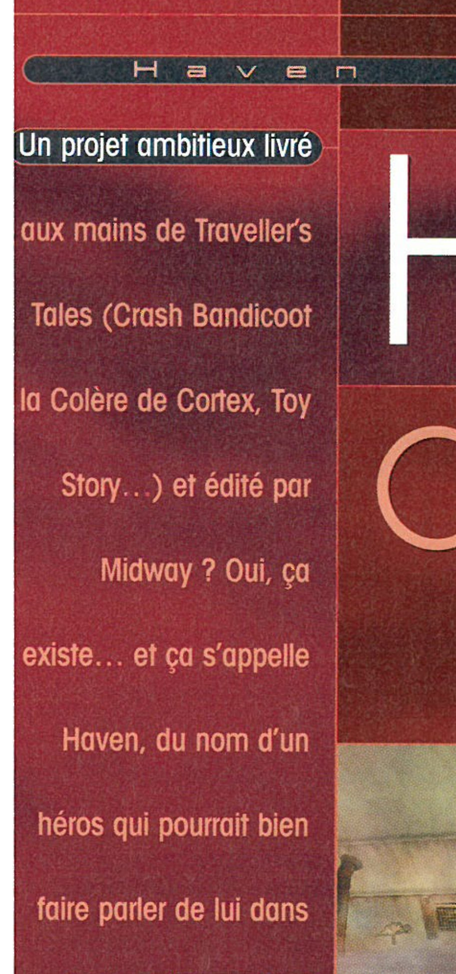
Martin Kenwright, à la tête d'Evolution Studios et créateur originel de WRC, roule en Subaru Impreza. Pas seulement pour se la raconter (quoique) mais également pour conduire comme un taré dès qu'il en a l'occasion. Son but est de placer WRC 02 un cran au-dessus des autres et de retrouver les sensations propres au rallye. En intégrant par exemple des reliefs plus prononcés avec une voiture qui réagit en fonction. Les amortisseurs souffrent et les plaquettes de frein rougissent. De là à dire que le titre de Sony sera plus orienté simulation, il n'y a qu'un pas. Avec au menu 4 championnats : WRC, personnalisé, alterné avec 2, 3 ou 4 joueurs à tour de rôle et un championnat personnalisé alterné. Chaque voiture affichera 20 000 polygones, un intérieur aussi soigné que l'ensemble de la carrosserie et perdra ses éléments au fur et à mesure des chocs reçus. Alors bien sûr, le comportement des voitures a gardé cette fâcheuse tendance à tourner autour d'un axe mais cette caractéristique semble s'être légèrement atténuée. Les bolides sont plus réactifs aux commandes, avec des répercussions visuelles comme le poids qui se porte sur l'avant gauche ou droit lors de freinages secs, avec un joli effet sur les amortisseurs. On n'a malheureusement pas pu se faire une idée plus précise de la conduite. De plus, les développeurs ont heureusement raccourci les interminables temps de chargement et semblent avoir gardé une jouabilité intermédiaire, mi-arcade, mi-simulation. Que dire de plus ? Que la bande-son a été confiée aux « Frères Chimiques », les très électroniques Chemical Brothers. Les 14 pays visités respectent le calendrier WRC 2002 et incluent notamment la Suède, la Corse, l'Argentine, l'Allemagne et l'Australie, et les équipes présentes se regroupent autour de 7 constructeurs automobiles : Peugeot, Ford, Subaru, Mitsubishi, Skoda et Citroën. WRC 02 Extreme nous promet des modes de jeu consistants sur des tracés qui respectent au millimètre près les tracés originaux. Mais comme on dit chez nous, les images ne rendent pas les coups. On attend donc une version jouable pour taquiner le tarmac à bord de ces rutilants bolides pour voir ce qu'ils ont dans l'abdomen !

Le tracé ultime

Les tracés ont bénéficié d'un travail pointilleux. Outre les données fournies par satellite, les développeurs ont tenté de reproduire la moindre petite bosse jonchant le parcours pour recréer au centimètre près le tracé d'origine. La densité d'objets et de personnes sur le bord de la route a été multipliée par 2. Ce qui permet ainsi d'afficher une forêt dans son intégralité ou presque, en lieu et place d'un mur d'arbres pixellisés. Les circuits absorberont la diversité des paysages traversés tels les dénivelés montagneux ou la sinuosité d'un parcours en forêt.



par Karine



Un projet ambitieux livré aux mains de Traveller's Tales (Crash Bandicoot la Colère de Cortex, Toy Story...) et édité par Midway ? Oui, ça existe... et ça s'appelle Haven, du nom d'un héros qui pourrait bien faire parler de lui dans les mois à venir...

Haven
Call of the King

Devancé par une réputation d'incurable cancre du jeu vidéo, Midway fonctionne un peu comme ces personnes pas franchement gâtées par la nature, qui compensent leur physique disgracieux par un caractère fort sympathique. Oui, un peu comme Angel... enfin, en gros (parce qu'il est très maigre Angel, vous devriez le voir, il fait peur parfois). Bref, le moins que l'on puisse dire, c'est que Midway est un éditeur humble, soucieux de mieux se faire connaître et, par-dessus tout, de se racheter une conscience auprès des joueurs... Ainsi, l'impayable concepteur de quelques-unes des plus belles bouses que notre industrie ait jamais engendrées revient sur le devant de la scène avec quelques projets plus ambitieux, plus riches, plus aboutis... bref, plus enclins à ne pas échouer systématiquement dans nos pages de Zappings (encore que certains y finiront) ! Et pour marquer le coup, Midway a mis les petits plats dans les grands, en invitant la presse européenne et américaine dans la capitale mondiale du jeu, j'ai nommé Las Vegas ! Trois jours sous le soleil écrasant du Nevada à arpenter les casinos, à parier nos chaussettes et - raison première de cette virée - à découvrir le catalogue de l'éditeur pour 2002 et 2003... En tout, une quinzaine de nouveautés aux pedigrees divers et variés, prévues sur l'ensemble des consoles actuelles : MLB SlugFest (baseball), NHL Hitz (hockey), NFL Blitz (foot US), NBA Ballers (basket), MetalX (motocross) et Nitrocity (course) pour la gamme Midway Sports Asylum ; Mortal Kombat Deadly Alliance (ou le revival des Fatalities façon Charal), Dr. Muto, Defender, Freaky Flyers, Doomsday Rescue, Crank the Weasel (graphiquement sublime ; on reviendra dessus, c'est sûr !), Gladiator et surtout Haven : Call of the King ! C'est d'ailleurs de ce dernier projet que nous allons vous entretenir plus avant. Quant aux autres, ne vous inquiétez pas, nous reviendrons dessus dans les mois à venir, lorsque l'actualité sera un chouïa moins chargée...

Haven, donc

Il était une fois, dans une galaxie reculée et intemporelle située aux confins de l'univers connu, par-delà les frontières intangibles de l'espace infini (très loin, donc), un petit monde tout cool, pas prise de gueule et plutôt paisible. Un havre de paix, en somme, comme le jeu vidéo nous en sert à la pelle depuis des lustres...

À l'image de Projet BG&E (encore !), on pourra quitter une planète en vaisseau et se rendre quelque part dans l'espace, sans temps de chargement visible.





ÉDITEUR : MIDWAY
MACHINES : PS2, XBOX, GAMECUBE
DISPO EUROPE : FIN 2002 (PS2), 2003 (XBOX & GAMECUBE)


Les séquences de shoot multiples jouent la carte de la variété, notamment grâce à un choix pléthorique de véhicules à piloter.


La vertigineuse rotondité de la planète, la mer à perte de vue, le soleil couchant, les côtes hospitalières. Un vrai petit coin de paradis...

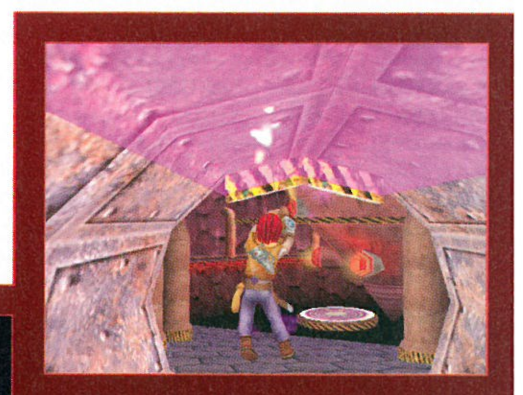

Certains effets visuels plutôt réussis ponctuent les niveaux... Tiens, celui-là me rappelle Mario Sunshine, pas vous ?


Tout le problème d'un personnage de jeu vidéo, c'est qu'il doit être charismatique et attachant pour trouver son public. À vous de juger...

Seulement voilà, depuis peu, un infâme despote a fait main basse sur les habitants de plusieurs planètes, en leur inoculant un virus qui les rend parfaitement serviles. Bouh, le vilain ! Or donc, v'la t'y pas qu'un certain Haven décide de s'opposer à ces noirs desseins, suite à une série de rêves prémonitoires lui enjoignant (en gros) de partir en croisade... Oui, je sais, le scénario est éculé comme une promesse électorale, vu et revu, usé jusqu'à la moelle... À croire que les jeux vidéo sont condamnés à recycler les mêmes poncifs jusqu'à la fin des temps !
Bref, nous voilà donc dans la peau de Haven, un héros qui, malgré lui, va devoir sauver son petit univers... Pour ce faire, il doit arpenter 5 mondes (des planètes, mais aussi des bases spatiales), à la recherche d'un artefact sacré, qui devrait régler pas mal de problèmes. Plate-forme, shoot, courses variées... Haven mixe allégrement les genres au sein d'un scénario certes dirigiste, mais qui laisse toutefois une certaine liberté d'action au joueur. En effet, les « missions » pourront être remplies dans n'importe quel ordre et certaines séquences s'avéreront facultatives. En clair, cette production se veut hautement immersive, longue et dotée d'un gameplay très riche. De plus, dans un souci de plonger le joueur dans un univers cohérent et de bannir les temps morts, les développeurs de Traveller's Tales ont réalisé un petit tour de passe-passe assez bluffant : Haven se parcourt de bout en bout sans aucun écran de loading ! Oui, toutes les séquences de jeu s'enchaînent d'une traite, sans aucune cassure dans le scénario... et quand on voit le gigantisme de l'univers proposé, ben ça force le respect.

Haven, un jeu tendance ?

La mode du « zéro loading » semble se préciser sur consoles : The Getaway, Projet BG&E (voir notre précédent numéro), Haven... les développeurs ont trouvé le truc pour nous faire jouer non-stop ! La belle affaire me direz-vous, mais qu'en est-il de l'intérêt réel d'une telle prouesse ? Le gameplay de Haven, aussi riche soit-il, parviendra-t-il à nous tenir en haleine pendant 30 heures ? La multiplication des genres ne risque-t-elle pas de nous noyer dans un magma informe de petites séquences marrantes, mais pas passionnantes ? La jouabilité fatalement hybride saura-t-elle s'adapter à chaque niveau ? Trop tôt pour le dire... En revanche, ce que l'on peut affirmer sans hésitation, c'est que cette production ambitieuse dévoile un univers gigantesque, que les graphismes sont ultra-détaillés et que l'immersion fonctionne plutôt bien. Reste maintenant à transformer cette prouesse technique en prouesse ludique... On n'en demande pas plus !



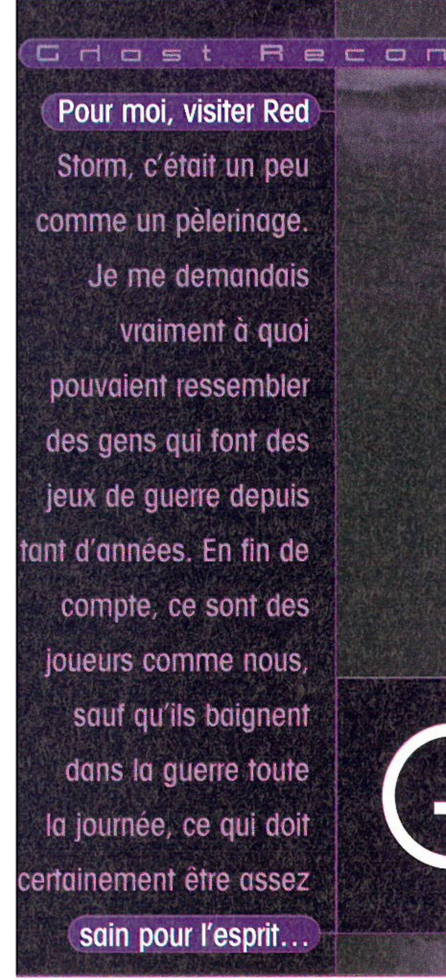
Mortal Kombat Deadly Alliance

Juste un petit mot, comme ça, au passage, pour rassurer les fans : oui, Mortal Kombat se précise, oui c'est toujours aussi gore, et oui, le gameplay a quand même évolué depuis les antiques épisodes en 2D ! Tenez, pour vous donner un aperçu de ce qui nous attend, laissez-moi vous décrire les deux « Finish him ! » que nous avons eu le loisir de découvrir : on a eu droit à un écrasement de tête à pieds joints avec jets purulents de cervelle et à un arrachage de squelette en bonne et due forme. Ah la la, quand même, les développeurs ricains de Midway resteront à jamais de grands poètes...





PAR ELWOOD



Pour moi, visiter Red Storm, c'était un peu comme un pèlerinage. Je me demandais vraiment à quoi pouvaient ressembler des gens qui font des jeux de guerre depuis tant d'années. En fin de compte, ce sont des joueurs comme nous, sauf qu'ils baignent dans la guerre toute la journée, ce qui doit certainement être assez sain pour l'esprit…



Target in sight !

Ghost Recon

Les jeux d'infiltration militaire à la première personne, on ne va pas vous mentir, on adore ça. Aussi bien sur PC que sur console, on se les tape tous. Et dans ce style, s'il y a un développeur qui excelle, c'est bien Red Storm, la boîte de Tom Clancy, écrivain célèbre pour ses fictions militaro-politico-tiepi. Depuis des années, ils nous régalent avec d'excellentes productions sur PC. Ça a commencé avec Rainbow Six, puis Rogue Spear, pour arriver maintenant à Ghost Recon. Si, sous Windows, les titres s'avéraient à chaque fois extraordinaires, les conversions consoles ont toujours été médiocres (à part l'étonnant Rogue Spear GBA). La différence avec Ghost Recon, c'est que contrairement aux autres adaptations qui avaient été confiées à des développeurs tiers, ce sont les gars de Red Storm eux-mêmes qui se chargent du portage, en ajoutant au passage quelques améliorations. Visiblement, ils sont tellement confiants quant au résultat qu'ils nous ont conviés à venir faire un tour dans leurs bureaux en Caroline du Nord, afin de juger sur place et sur pièces. Ben mine de rien, je n'ai pas été déçu. Leurs locaux, c'est un peu le temple de la réplique d'armes à feu ! C'est simple, il y a des flingues partout, on se croirait presque dans le Q.G. de la NRA, sans Charlton Heston ! Un coup d'œil dans le bureau des producers, et on voit des MP5 sur les étagères, tandis qu'à côté du bureau d'un développeur, c'est un M16 qui côtoie un 9 mm lui-même, à quelques centimètres de figurines des Simpson et de Final Fantasy. Impressionnant !

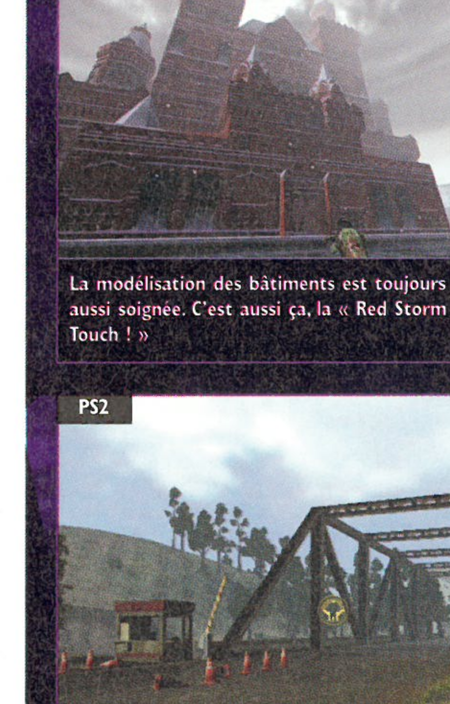


Red Storm est pour la paix dans le monde !

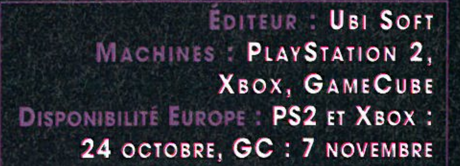
Après la réalité, il vaut mieux se jeter dans le virtuel et essayer les versions PS2 et Xbox (à mon grand dam, la mouture GC, bien qu'en projet, n'était pas encore prête). Apparemment, le futur que laisse espérer Red Storm dans Ghost Recon est un peu rétrograde puisqu'en 2008, il faudra encore se taper toute une campagne de missions dans les pays de l'Est pour tuer du bolchevik. Après avoir défini les différentes équipes de militaires sélectionnés parmi l'élite avant chaque début de mission, il faudra remplir certains objectifs nécessaires au maintien de l'ordre et de la justice. Le principe ne change pas des autres productions du développeur, on retrouve les mêmes ficelles qui ont fait le succès des jeux de Tom Clancy : un briefing sérieux et complet, une équipe à diriger du mieux possible en exploitant les spécialités de chacun (snipe, démolition, artificier, etc.), et bien sûr le fameux « un tir = un mort », source de tellement

Xbox

La modélisation des bâtiments est toujours aussi soignée. C'est aussi ça, la « Red Storm Touch ! »



Le radar indique la présence d'ennemis. S'il est rouge, c'est qu'un soldat se trouve tout près.



PS2

Plus le réticule de visée est fermé, plus le tir est précis.

Xbox VS PS2

Les deux versions sont quasiment identiques, mais pas totalement. Ainsi, du point de vue de l'habillage, en plus de profiter de l'option online, la mouture Xbox possède des sons entièrement en Dolby Surround, alors que la PS2 sera fournie avec 8 missions supplémentaires qui correspondent au Mission Pack sorti sur PC. Techniquement, toutes deux sont sensiblement identiques, mais la Xbox remporte la palme avec des graphismes un poil plus fins et surtout un affichage plus clair qui supprime les quelques pop-up qui existent sur PS2. Au final, si la Xbox part avec un léger avantage, mieux vaut attendre le test pour en être convaincu.

de panique et de stress. C'est en effet la grande particularité de ce genre de jeu. En interdisant l'erreur, le soft fait rapidement monter la pression en forçant la perfection dans les moindres déplacements et un sens tactique en acier trempé (heureusement, on peut sauvegarder n'importe quand). Ainsi, la moindre rafale de tirs provoque une montée d'adrénaline du feu de dieu. Cela dit, on remarque que les phases de planification ont été grandement simplifiées. Alors que dans les anciennes productions, il fallait préétablir un plan d'action pour la totalité de la mission, et ce avant même son commencement, Ghost Recon est plus logique (et mille fois plus flexible à utiliser) en permettant au joueur de donner les ordres et les emplacements de chacune des équipes en temps réel pendant la mission. À ce sujet, l'interface se révèle assez intuitive : il suffit d'afficher la map en plein écran et de diriger le curseur à un endroit de l'écran pour que l'équipe choisie s'y dirige, puis lui donner la consigne à suivre. On peut lui ordonner d'attaquer, de défendre, d'avancer prudemment, bref, c'est parfait pour les disciples de Sun Tzu. Et bien sûr, on peut passer d'une équipe à l'autre et diriger n'importe quel soldat afin de superviser soi-même l'opération. C'est ça qui fait le génie des jeux de Red Storm !

Un titre fait pour la console !

Fort heureusement, les développeurs, conscients que les joueurs sur console ne sont pas forcément habitués au style, ont inclus un tutorial sous forme de mini-missions qui enseignent les bases du jeu. De plus, quelques assistances ont été intégrées pour faciliter l'adaptation. Parmi celles-ci, on compte un radar qui, sans indiquer précisément la position de l'ennemi, permet de remarquer leur présence et d'avancer prudemment. Cela dit, puristes de la stratégie, ne paniquez pas, ce genre d'assistance peut être enlevé. Au programme, on compte une campagne de 15 missions (plus 8 missions supplémentaires exclusives à la PS2) qui se déroulent pour la plupart dans des extérieurs en pleine cambrousse, genre champs de bataille. Le jeu se démarque par l'impressionnante quantité d'armes que l'on peut utiliser ; on retrouve tout l'arsenal de guerre, de l'Ak-47 au bazooka en passant par la mitrailleuse sur pied. Le tout est modélisé à la perfection. Les personnages bénéficient de 600 animations différentes, toutes motion-capturées. Dans les modes de déplacement, les soldats peuvent avancer accroupis ou en rampant, mais on regrette qu'ils ne puissent pas sauter. Ainsi, le moindre petit rocher devrait être contourné, ce qui peut être gênant. Graphiquement, les deux versions sont bien réalisées, et à quelques différences près, elles sont identiques (cf. encart). Les deux proposent des effets sympas (notamment de chaleur et de fumée) et une distance d'affichage idyllique. En revanche, la Xbox aura le grand avantage de profiter du Xbox Live, qui permettra à 16 joueurs de s'affronter simultanément via Internet. D'ailleurs, le titre gère à la perfection le Communicator, qui permettra de parler entre joueurs. J'ai essayé la bête et je dois avouer que sur un réseau local, l'engin marche à la perfection et le son se révèle ultra-clair. Y a pas à dire, je suis content de savoir qu'un vrai jeu de Red Storm fera enfin son apparition sur console. Cette année, entre Ghost Recon et le SOCOM que prépare Sony, l'avenir sera militaire et entièrement dédié à la guerre. C'est rassurant, non ?

PAR ANGEL



Pour un jeu PS2, la distance d'affichage est exceptionnelle.

L'équipe est ici en position de défense en attendant le prochain ordre.



Mercedes-Benz

Je ne sombrerai pas dans la facilité en vous citant la mélodie que Joey Starr et consorts ont dédié à la firme allemande. Il manquait à Mercedes-Benz un jeu qui lui soit entièrement consacré. C'est (presque) fait.

La course automobile version germanique

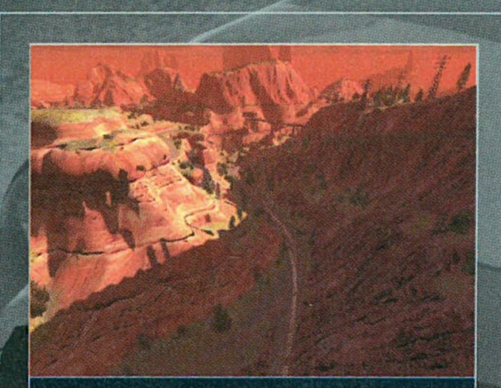
Les constructeurs automobiles marquent d'une empreinte de plus en plus imposante les disciplines auxquelles ils participent. La Formule 1 en est une vitrine flagrante puisqu'on a pu observer au fil des ans la place prépondérante que se sont octroyé les concessionnaires. Ces derniers ne se contentent plus de motoriser les bolides, mais apposent leur nom sur les écuries. Ainsi, Honda affiche désormais ses couleurs auprès de B.A.R., allant même jusqu'à évincer le fondateur de cette écurie britannique. On note également la présence de constructeurs de renommée tels Jaguar (anciennement Steward-Ford), Toyota ou encore Renault, qui fait un retour honorable au sein de la compétition. On ne s'étonnera donc pas de voir une firme aussi prestigieuse que Mercedes-Benz tenter l'expérience vidéoludique, histoire de nous en mettre plein la vue avec ses grosses cylindrées. L'épreuve comporte tout de même un risque certain. En effet, et malgré une gamme automobile des plus complètes, la firme allemande peut-elle se payer le luxe d'offrir un jeu de course digne de ce nom en ne se basant que sur son catalogue ? En clair, ne risque-t-on pas l'overdose en ne pilotant que des bolides frappés du sigle Mercedes ?

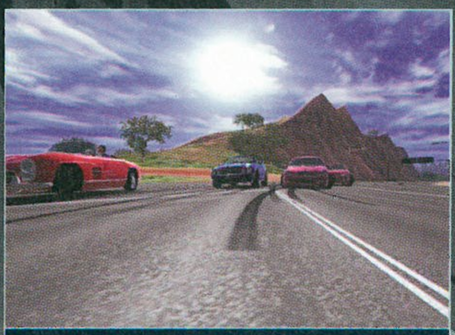


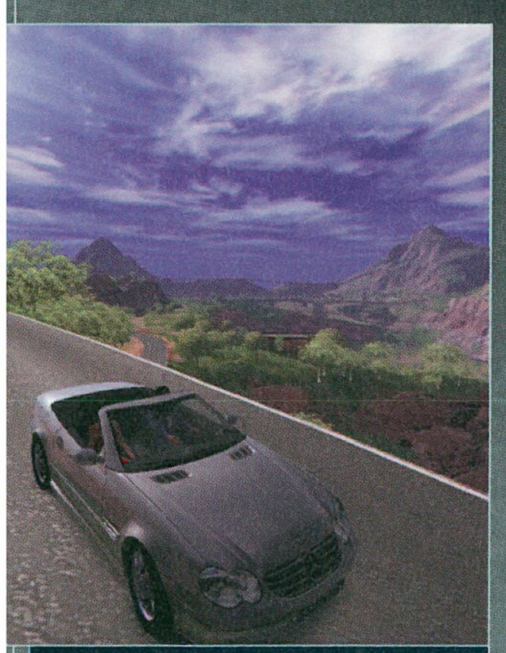
Un catalogue étoffé

Avec un jeu flanqué d'une forte licence, on se dit que les développeurs doivent apprendre à vivre avec une pression pour le moins présente. Une petite visite en Allemagne dans les studios de Synetic s'imposait pour constater l'ampleur du phénomène. Situés dans une verte contrée qui porte le doux nom de Gütersloh, à quelques kilomètres de Dortmund, lesdits studios se résumaient en fait à une petite fermette perdue au beau milieu d'un champ peuplé de bovidés. C'est avec une sympathique odeur d'excréments flattant nos narines que nous fûmes accueillis par l'équipe au grand complet, c'est-à-dire 6 personnes en tout et pour tout. En comparaison, le team en charge du développement de Colin McRae 3 frôle les 60 personnes ! À la question « travaillez-vous 20 heures sur 24 ? », on m'a répondu que oui, effectivement, les journées de travail peuvent parfois sembler longues, et qu'il leur arrive de faire appel à des développeurs free-lance pour les effets graphiques, la musique et les effets sonores. Créé en 1996, Synetic a exclusivement bossé sur des jeux de course dont le plus récent, Mercedes-Benz Truck Racing, sorti fin 2000, proposait une simulation de course de camions. L'équipe a commencé à travailler sur Mercedes-Benz World Racing début 2001, et vu l'ampleur de la tâche, on s'étonne que la date de sortie soit annoncée pour octobre 2002. Les courses mélangeront simulation

World Racing


Les décors ont été particulièrement soignés. Les tracés pourront être admirés sous différents angles.


Différentes catégories de modèles pourront s'affronter lors d'une course.


Les courses se dérouleront sur 6 territoires dont les Alpes, le Canada et le Mexique.

Éditeur : TDK Mediactive
Machine : Xbox
Dispo. Europe : Octobre 2002

et arcade et seront basées sur la réussite de missions pour obtenir l'accès à différents modèles de voitures. La firme allemande peut se targuer d'une impressionnante gamme de modèles, et n'hésite pas à utiliser toute la puissance graphique de la Xbox pour dévoiler ses belles cylindrées ; chaque bolide affiche le chiffre impressionnant de 17 000 polygones. Vous pourrez choisir la Classe A ou la plus imposante Classe S, offrant chacune une déclinaison de berlines, coupés, cabriolets ou breaks. Tout comme la Classe SL en version 300, 500 ou 73. Sans oublier la mythique SLK, la Classe C et la M, plus récente, qui met à votre disposition la crème des 4X4. Viendront se greffer des modèles plus anciens, ainsi que des prototypes. On nous promet ainsi une variation de 120 véhicules au gré des différentes classes. La conduite sera différente d'une voiture à une autre. On n'aura pourtant pas droit aux tonneaux qui ont fait la renommée de la Classe A.

L'asphalte à perte de vue

Les courses se dérouleront aussi bien sous forme de missions, en mode Arcade ou Simulation sur 6 territoires : le Canada, le Nevada, le Mexique, les Alpes, le Japon et l'Australie, avec un total de 96 pistes. Chaque course offrira en moyenne 6 km² de paysages, des dénivelés de plus de 400 m et des routes de 50 km de long. Les distances affichées étaient pour le moins impressionnantes et le moteur graphique permettait de visualiser l'intégralité du circuit proposé pour le contempler sous une multitude d'angles. Une flèche vous indique la marche à suivre et change de couleur en fonction de l'intensité des virages. Les différents modèles de voitures n'opposent pas une résistance particulière, et on ne ressent pas une grosse différence de conduite entre le pilotage d'une Classe A et un prototype, du moins pour l'instant. Les erreurs de conduite seront enregistrées par le modèle de collision et affichées à différentes étapes par le modèle de dommage ; c'est en tout cas ce que nous promet le communiqué de presse. La modélisation des voitures est proche de la réalité, et a été réalisée, en grande partie, avec les plans fournis par Mercedes. Le game designer s'est également inspiré de maquettes et modèles réduits pour les voitures les plus anciennes. Les circuits présentaient un tracé intéressant et varié avec une alternance de courbes et de lignes droites. Les paysages qui bordent le tracé ont été plutôt soignés, avec notamment un petit passage à travers la célèbre Area 51, base militaire US ultra-secrète censée abriter des aliens. On attend une version plus complète du jeu pour découvrir les différentes missions et challenges. On ne s'attend pas au jeu de l'année, mais Mercedes-Benz World Racing devrait nous offrir un peu plus de matière que son homologue Lotus Challenge. Et puis, le titre de TDK offre l'avantage de faire zoom zoom zem dans une Benz Benz Benz...



Les modèles proposés iront de la Classe A à S, avec également les récents 4X4.

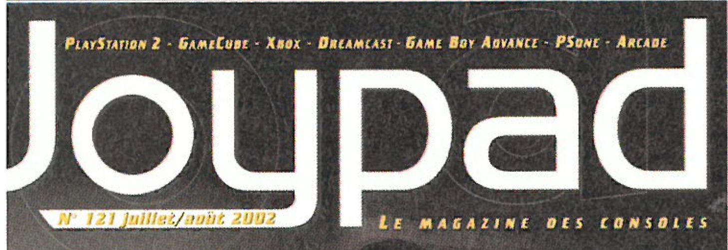
Arpentez le bitume au volant de cylindrées mythiques parmi un large éventail de bolides

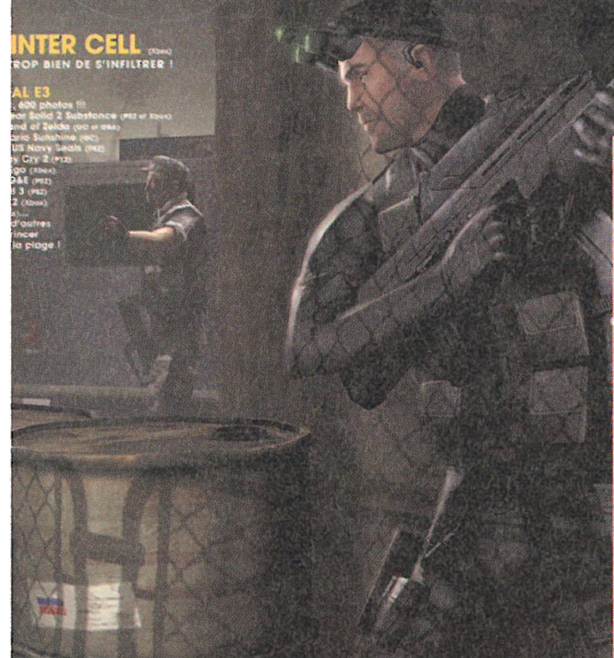
Les modes qu'il nous faut

Le mode multijoueur permettra un affrontement à 2, et l'on trouvera les modes classiques tels l'Entraînement, la Course simple ou le Championnat. Un mode mission injectera du piquant à l'aventure grâce aux courses sportives, courses tests, courses avec points de contrôle et autres missions innovantes avec pour objectif de rassembler un certain nombre d'objets. On pourra piocher parmi les différents modèles de la firme allemande avec 120 variations de caisses de toutes les époques, y compris les prototypes.

par Karine

ABONNEZ-VOUS





Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

an (11 nos) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS22

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 nos + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

OM ____________________

RÉNOM ____________________

DRESSE ____________________

ODE POSTAL ______ VILLE ____________________

mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __

Date et signature obligatoires :

alable jusqu'au 31/12/2002 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

Toutes les sorties japonaises et américaines

À l'heure qu'il est, le père Julo doit être tranquillement en train de prendre des photos d'Eternal Darkness. Ce qu'il ignore, le bougre, c'est que j'ai léché onctueusement chaque touche de son clavier (je viens à la rédac en paria la nuit quand il n'y a personne pour remettre mes tests et faire des photos). Un hypocondriaque qui chope la varicelle, ça doit être drôle à voir. Arf ! Arf ! Plus sérieusement, la star de cette rentrée 2002, c'est bien évidemment Super Mario Sunshine. Bien que moins révolutionnaire que le Mario de la Nintendo 64, cet épisode devrait logiquement satisfaire les fans du plombier moustachu. Petite remarque au passage : attention aux prix pratiqués dans les boutiques d'import ! À part ça, deux autres titres auront retenu notre attention : la suite de Golden Sun sur Game Boy Advance et Jojo's Bizarre Adventure, un jeu de baston complètement décalé signé Capcom. Suikoden III, quant à lui, n'aura pas autant marqué les esprits que les deux précédents volets.



Super Mario Sunshine (GameCube) p.92

Eternal Darkness (GameCube) p.98

Zappings p.106

Gensô Suikoden III (PlayStation 2) p.103

Jojo's Bizarre Adventure (PlayStation 2) p.105



Super Mario Sunshine

L'habitude que l'on a d'appréhender un produit Nintendo de manière spéciale est encore valable aujourd'hui. Pourtant, ce Mario-ci ne fait pas du tout l'unanimité, que ce soit auprès des fans de la série ou des simples joueurs occasionnels, qui ont cependant toujours salué le degré de perfection de la saga. Justement, c'est bien cela le problème de Super Mario Sunshine : il n'est pas conçu comme un Mario ordinaire...



Le Wall Morphing (oui bon hein) permet de faire apparaître des zones sollicitant à merveille vos talents de « plate-formiste ».

Super Mario Sunshine, c'est un peu la réponse de Nintendo à Sega et à son Jet Set Radio. Attendez, j'm'explique. Dans Jet Set, on tague. Dans Mario, on nettoie les tags. D'ailleurs, c'est amusant pour un plombier de balancer de l'eau partout... Enfin, passons sur cette passionnante digression... Premières secondes de jeu : une cinématique toute en anglais (sous-titrée en japonais) montre Mario et la Princesse Peach en train d'arriver sur une île pour prendre des vacances. Alors que je me dis que les intros, c'est pas tellement Mario, je vois déjà Sôta (8 ans) et Itsuka (10) ans, les neveux d'une copine, qui pestent de ne rien comprendre. C'est vrai, les enfants japonais, qui sont toujours la cible privilégiée des produits Mario, sont ici laissés pour compte rien que par l'histoire. Impatients de jouer à un Mario après avoir vu les pubs à la télévision, ils prennent la manette en main, et n'arrivent à rien : trop dur, trop compliqué, on voit rien, etc. Finalement, pour eux, c'est décidé, le jeu de l'été, ce sera Sarugechu 2 (voir les Zappings Japon). Des enfants qui abandonnent un Mario ? Parce qu'on ne comprend rien ? Parce que l'on ne voit rien et que ce n'est pas maniable (pour eux) ? À l'époque de la Super Nes, Miyamoto en aurait fait des cau-



Grâce à votre jet-pack, il vous sera possible de transformer la topographie des lieux, en faisant par exemple pousser des plantes.

Super Mario **Sunshine**	
diteur	Nintendo
ispo. Europe	4 octobre 2002
enre	Plate-forme
bre de joueurs	1
auvegardes	Oui (7 blocs)
iveaux de difficulté	Aucun
ifficulte	Difficile
ontinues	Sauvegardes
pécial	Ca rappelle l'été
xiste sur	Rien d'autre
ompréhension de la langue	Recommandée



À la fête foraine, ce faux Bowser mécanique dissimule quelques étranges surprises. Dégommez-le à coups de rockets. Sympa.



chemars. Le problème, c'est qu'aujourd'hui, c'est un peu le VRP de luxe de Nintendo à travers le monde, qu'il dédicace au feutre les GBA des journalistes et boit du champagne à Los Angeles avec plein de patrons. Faire un Mario prend du temps, même pour quelqu'un de génial comme Shigeru Miyamoto. Nintendo a fait le choix de le mettre en avant plutôt que de le laisser bosser dans l'ombre comme à l'accoutumée, et le résultat est là : Super Mario Sunshine est devenu un jeu fait par des fans (les disciples de Miyamoto), pour des fans (nous, les vieux). C'est une nouvelle réalité à laquelle, si l'on en croit les diverses interviews accordées par Yoshiaki Koizumi, responsable du projet, et la nouvelle politique de développement de Nintendo, nous allons devoir nous habituer…

PERSONNE N'EST PLUS PARFAIT

D'habitude, un jeu comme Mario est pensé de A à Z en fonction d'une première utilisation, ce qui en fait toujours un bijou d'équilibre et de perfection. À chaque nouveau volet, Mario peut effectuer une multitude de nouvelles actions. Et chaque niveau est conçu pour mettre en avant une de ces actions. Idéalement, on aurait trouvé dans Mario Sunshine une mission spéciale arrosage, une mission spéciale saut périlleux, une mission spéciale vol plané, etc., mais il n'en est rien. Mario Sunshine débute brutalement, avec sur la droite les conseils avisés de Nozle la pompe, qui explique au joueur qu'il doit effectuer telle ou telle action pour réussir la mission. Ainsi conçu, Mario Sunshine n'est plus vraiment à la portée des enfants et s'adresse surtout à des joueurs acharnés, ou aux papas qui ont commencé la série des plombiers il y a vingt ans, et qui aujourd'hui la continuent avec leurs enfants pour leur passer les trois quarts des niveaux trop difficiles pour leurs petites mains. Mario Sunshine reste donc ce que l'on a fait de mieux en matière de plateforme depuis longtemps, mais ce n'est plus un modèle de didactisme ou d'apprentissage. Quelque part, on pourra dire que ce rôle revenait à Luigi's Mansion, qui demandait une utilisation coordonnée de tous les boutons du pad GameCube. Oui, on pourrait dire ça, mais dans nos souvenirs, Nintendo ne s'était jamais permis une telle économie.





La ville principale regorge d'étoiles secrètes bien dissimulées. Classe.

LES @#!&$ DE CAMÉRAS !

Pour en avoir le cœur net, Gollum a ressorti sa bonne vieille Nintendo 64. Il l'a dépoussiérée soigneusement et y a inséré Mario 64, comme ça, pour vérifier deux, trois trucs. Pas de doute, il régnait une am-biance d'apprentissage, mais surtout une certaine forme de perfection. En tout cas pour son époque. Dans ce titre, le premier grand jeu d'action en 3D qui posait alors les bases du genre, tout était nouveau, n'importe quelle action était inédite, et surtout le jeu avait été construit et peaufiné dans ses moindres pixels. La

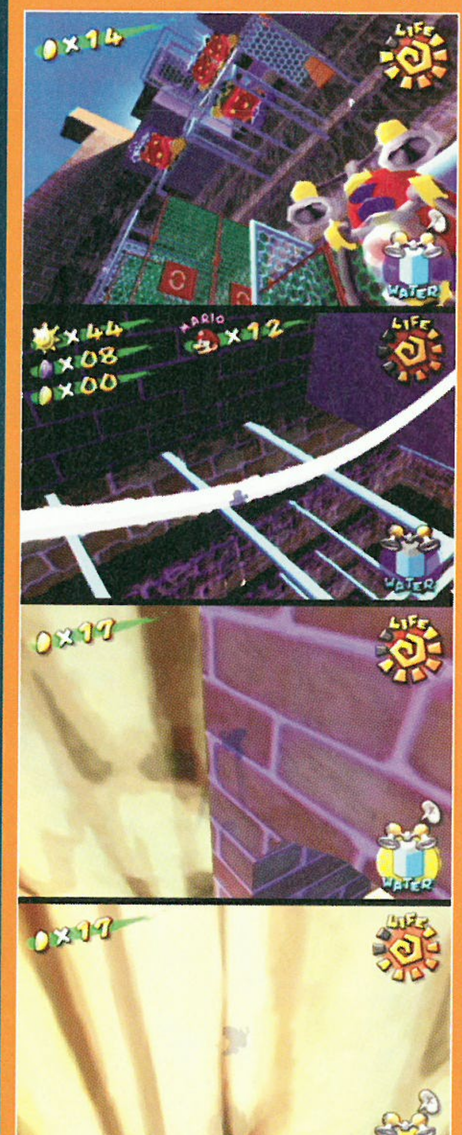






Caméras

Depuis la conception de la manette de la N64, la grande ambition a toujours été de placer un bouton « C » afin que le joueur puisse choisir librement son angle de vue dans des jeux en 3D. Dans Mario Sunshine, l'utilisation de cette fonction est poussée à son paroxysme. Petit problème, elle se bloque régulièrement dans les décors. Gollum trouve cela scandaleux, Greg estime qu'une pression sur le bouton « L » arrange tout (ND Gollum : Pas toujours malheureusement et c'est d'ailleurs le problème !). Les deux compères ne sont pas d'accord, mais en attendant, il est vrai que cette gestion mal foutue n'arrangera pas les joueurs. La preuve en images…



Un nouveau Mario mignon et frais, mais pas vraiment innovant



L'impressionnante distance d'affichage permet de mieux se rendre compte des progrès techniques depuis Mario 64.

visibilité était un élément majeur dans ce jeu à la représentation inédite, et pas une once de terrain n'était oubliée, pour une représentation optimum sur l'écran du joueur. Mais en l'an 2002, les joueurs ont déjà vu passer bon nombre de jeux en 3D, tous implicitement moins parfaits que Mario 64. L'embêtant, c'est qu'autant Mario 64 était réellement inattaquable… autant, et même s'il demeure un excellent jeu, Mario Sunshine soulève de nombreuses interrogations. Sunshine opte donc pour un pari particulièrement osé et propose des caméras entièrement libres, avec lesquelles le joueur devra lui-même composer pour obtenir une visibilité optimum en toute situation. Pas évidente, cette gestion posera problème à pas mal de personnes qui ne sont pas habituées à jongler avec le personnage PLUS les caméras, alors que les développeurs de Nintendo ont estimé, eux, que les joueurs en avaient désormais l'habitude. Les anciens oui, mais pas les nouveaux ! De deux choses l'une : soit l'équipe de Mario Sunshine n'a pas eu le temps de peaufiner ces satanées caméras, soit ils se sont permis de faire une caméra libre en estimant que les joueurs d'aujourd'hui sont rompus aux déplacements dans des univers en 3D. À notre humble avis, un peu des deux… Mais à ce titre, Gollum se montre déjà plus sévère. En effet, le principal problème vient qu'en près de 6 années, dans le domaine de la visibilité des actions, il n'y a pas eu une stagnation mais une vraie régression ! Pour avoir rejoué à Mario 64, j'ai constaté à quel point il existe un fossé entre ces deux générations de jeux. Un fossé particulièrement déroutant. Il faut admettre que le level design s'étant particulièrement étoffé, la caméra a désormais plus de chances de se bloquer dans un mur. Certes. Mais est-ce vraiment une excuse lorsqu'on s'aperçoit que certains passages sont carrément injouables ? Oui, injouables… dans un jeu



Un Yoshi très spécial

1) Au détour d'une balade, Mario trouvera un œuf, qui n'éclora qu'après lui avoir donné le fruit approprié.

2) S'il a le ventre vide, Yoshi abandonnera Mario. Il faudra donc régulièrement lui faire absorber des fruits ou des ennemis.

3) Yoshi peut planer quelques instants dans les airs. C'est pratique, mais pas autant que le jet-pack.

4) Certaines marques de peinture ne pourront être effacées que par le jus de fruit craché par Yoshi.

5) S'il tombe dans l'eau, Yoshi meurt. Conclusion : attention !



1



2



3



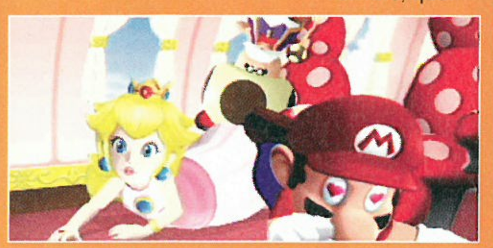
4



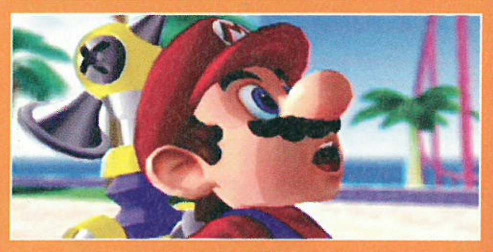
5

Histoire

Ce Mario-ci propose une histoire plus « riche » en rebondissements que ses prédécesseurs. L'ennemi, cette fois, sera un faux Mario tout translucide, qui, on l'apprendra plus tard, n'est autre que le fils de ce lourdingue Bowser. Ce petit abruti pense que la princesse est sa mère, et que c'est Mario qui l'a enlevée. Le monde à l'envers, quoi…

















Alors voilà, je vous explique : Yoshi est sympa, cool, mais il ne sert à rien.

Certaines zones « cradées » ont des formes amusantes : des calamars, et oh tiens, un dauphin. Tiens, tiens…

Nintendo, dans un Mario bon sang ! Le système de caméra a été pensé comme un élément physique, et ne peut donc pas traverser les murs. Résultat : au sortir d'un saut anodin, il est fréquent de rester coincé une fraction de seconde derrière un disgracieux pan de mur. Lorsque vous avez un pouce sur le stick permettant de déplacer Mario, l'autre sur la touche de saut… hum, permettez-moi de dire que néophytes ET experts auront besoin de doigts de poulpe pour se dépêtrer de certaines situations. Attention, que les choses soient très claires : 95 % du temps, les problèmes sont minimes, et recadrer constamment devient vite une seconde nature, mais pour la première fois dans un Mario, des missions vont tourner au calvaire à cause de ces foutus bugs de caméra ! Quel dommage.



PEU INNOVANT

Pour la suite d'un jeu qui a vu le jour il y a six ans, Mario Sunshine est ici encore un peu décevant. Peu d'innovations à part le jet-pack d'eau et une structure qui est exactement la même que celle du précédent volet, bref, de quoi râler. Surtout que, rétrospectivement, outre le fait de coller beaucoup plus à l'univers Mario traditionnel, Mario 64 proposait aussi mille et une idées (les canons propulseurs, la casquette pour voler, la bouille du plombier à déformer, etc.) absentes de cette version. Ah tiens, un autre élément que beaucoup de personnes semblent oublier : à l'image de son aîné, Mario Sunshine propose de récupérer 120 étoiles… d'accord, sauf qu'il y a grosso modo deux fois moins de niveaux proposés ! Deux fois moins, c'est







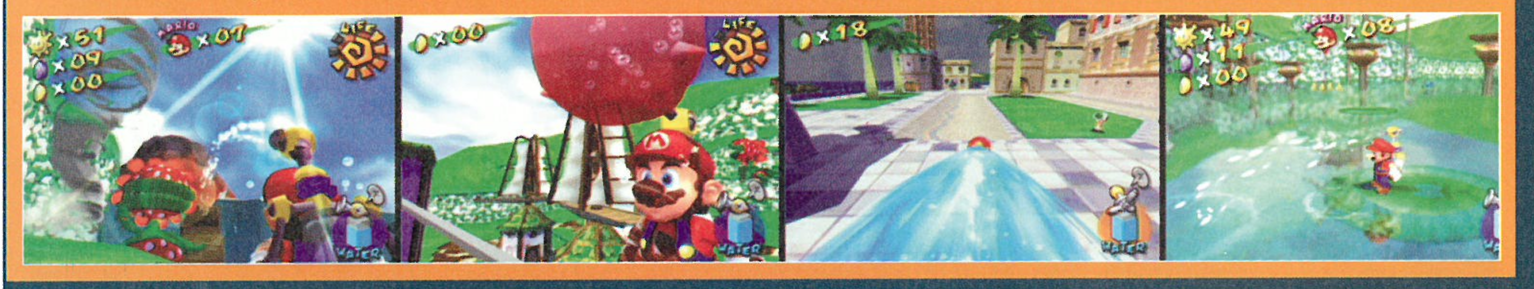
D'un niveau à l'autre, il est possible d'apercevoir les autres mondes. En revanche, impossible d'y aller. Vive les murs invisibles.

Certains paysages disposent d'un traitement particulier... dommage qu'il n'existe que 8 vrais mondes.



Jet-Pack

Mario n'a jamais eu autant d'actions possibles à réaliser, et cela fait bien plaisir. Le premier « bec » lui permettra d'envoyer de l'eau devant lui, fonction lui permettant de combattre, de nettoyer les murs, mais aussi de se déplacer sur l'eau lorsqu'il se trouve sur des feuilles de nénuphar. Le second « bec » le plus utile sera celui qui envoie deux jets en arrière, permettant à Mario de flotter dans l'air un court instant. Bien utilisé, ce « bec » permet d'atteindre des endroits insoupçonnés. Les troisième et quatrième « becs », qui apparaissent plus tard dans le jeu, permettent respectivement de se taper des super accélérations, et de lancer toute la pression du réservoir d'un coup afin de se retrouver très haut dans les airs.



énorme ! En fait, les niveaux sont généralement plus grands que sur Nintendo 64, mais pas tant que ça, lorsqu'on y réfléchit bien. Et j'y ai bien réfléchi. Et puis, deux fois moins de niveaux sous-entend que l'on passe deux fois plus de temps dans les mêmes niveaux. Habitude, lassitude. Une fois de plus les missions sont intéressantes, souvent originales, mais tout de même, il s'agit globalement des mêmes actions (trouver les pièces rouges, trouver 100 pièces d'or, attaquer le Mario Evil, etc.). Dommage (bis). Autre élément : les développeurs se sont clairement reposés (voire endormis) sur les bases édifiées sur N64. Le système des tableaux téléporteurs (logique dans le château fantaisiste de Mario 64, beaucoup moins sur l'île Delfino où les mondes sont à portée de main... mais séparés de Mario par de frustrants murs invisibles), certains challenges sont même des copies carbones... en moins drôle (genre la course contre un personnage). Étonnant aussi de constater que certains éléments semblent avoir été implantés, sans être réellement exploités. L'exemple parfait : Yoshi. Nintendo a probablement décidé de l'inclure pour satisfaire les fans, mais une fois l'effet de surprise estompé, son utilisation n'apporte absolument rien ! Bizarre.

TOUT MARIO QUE TU T'APPELLES !

En développement depuis trois ans (puisqu'il était à la base prévu sur N64, selon les quelques infos que l'on a récupérées auprès des spécialistes de Nintendo chez « Famitsu »), Mario Sunshine aurait dû être un « Majora's Mask » pour Mario 64. Une sorte de version réalisée par des cadets de Miyamoto sous sa supervision, plus difficile et plus intéressant pour les adultes. Mais voilà, entre ce projet de complément à Mario 64 et la situation d'aujourd'hui, il y a le gouffre de la nouvelle génération de machine. Majora était plus dur qu'Ocarina, Sunshine est donc plus dur que Mario 64. Le truc, c'est que Mario Sunshine est tout seul, et qu'en tant que « Mario » sur une nouvelle console, il a une mission d'ambassadeur qu'il ne remplit pas, puisqu'il a été conçu comme un complément. Mario Sunshine est excellent pour nous, adultes rompus au stick analogique. Mais voir les enfants ou nos copines pester, tomber à la flotte ou perdre « bêtement » parce qu'une caméra ne suivait pas, ça fait quand même bien mal au cœur. Beaucoup auront la possibilité de prendre égoïstement leur pied, mais d'autres ne pourront s'empêcher de faire preuve



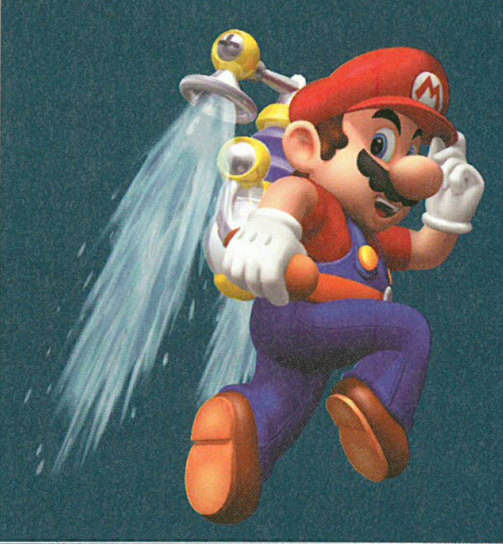
À l'image de ces câbles, les petites trouvailles de gameplay parsèment le jeu, mais rien de révolutionnaire non plus.



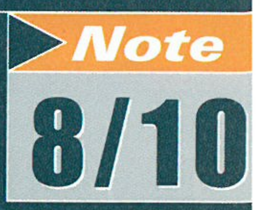
Même si, graphiquement, Mario Sunshine ne propose rien de renversant, techniquement, certains effets assurent pas mal.



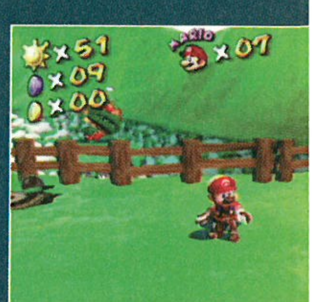
Ces zones de téléportation vous permettront de rejoindre les zones de jeu... On aurait préféré pouvoir s'y rendre directement, meuh bon.



S'il ne révolutionne pas la plate-forme, Mario Sunshine détonne







Ce nouveau type de fantôme peut morpher et servir de plate-forme temporaire. Bien vu.

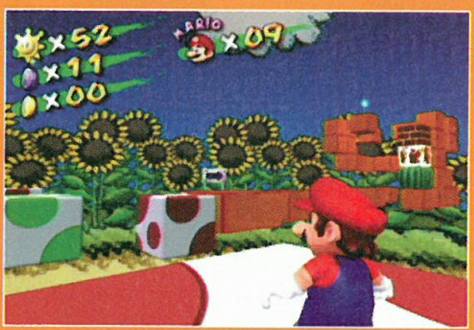
Old School (Les niveaux de plate-forme pure)

Dans chaque niveau de Mario Sunshine se trouvent des passages obligés sans l'attirail habituel. Ces phases de plate-forme pure rappellent les meilleurs moments de Mario 64, et nécessiteront bien plus de concentration que la plupart des autres épreuves, plus simples. Plateaux tournants, surfaces transparentes, engrenages, voilà des niveaux vicieux mais terriblement prenants !









d'altruisme ludique et de souffrir face à la résignation de ces gens. Voir un gamin japonais dire que Mario c'est lourd, je vous jure, ça fait un choc intrinsèque. Mais il faut se rendre à l'évidence, les personnes à la tête de Nintendo changent, les traditions aussi. Miyamoto, de par son poste, ne peut plus désormais se permettre d'être derrière chaque buisson de Mario. Quant au degré de perfection des jeux Nintendo toujours vanté, il n'est pas présent dans Mario Sunshine, qui a cédé aux règles du marketing : il faut impérativement sortir au mois de juillet. N'ayant profité que de trois mois de tests avant sa sortie (au lieu d'une année généralement !), Mario Sunshine est devenu le jeu des fans de plate-forme uniquement. Le problème, c'est que de par son universalité, Mario risque de devenir un mètre étalon pour les futures productions action/plate-forme, et à ce rythme, ce genre risque de se retrouver cloisonné dans une cellule de core gamers comme le furent les jeux de combat en 2D il y a quelques années. Mais bon, pour un joueur adulte mâle rompu au genre, quel pied ! Pour bien comprendre notre point de vue, Super Mario Sunshine est joli tout plein... mignon... amusant... divertissant... frais... oui, mille fois oui.... mais il s'agit d'une simple évolution très basique de Mario 64. Pourtant, avouons-le, nous adorons, même si, pour une fois, nous avons l'impression d'être une espèce en voie d'extinction...

Greg et Gollum







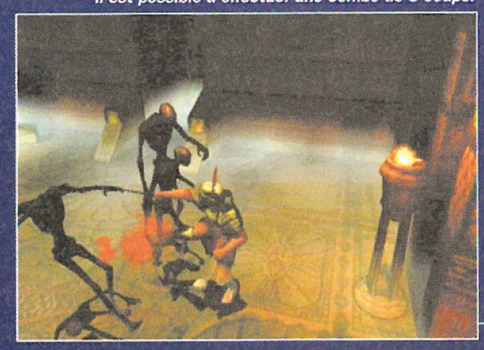




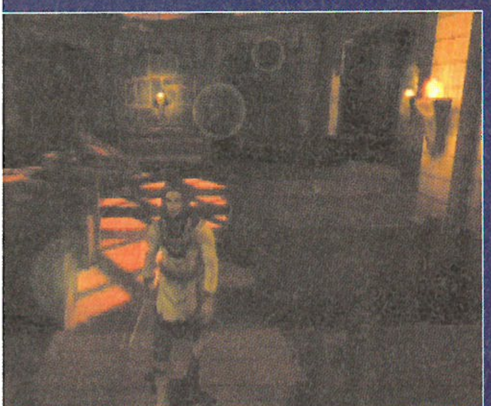
Eternal Darkness Sanity's Requiem

On n'attendait pas grand-chose de ce pseudo-survival-horror ricain, qui nous paraissait un peu cheap et classique à chaque fois qu'on avait l'occasion de le voir tourner... Acclamé il y a peu par la critique américaine (qui n'est pas forcément une référence, mais bon), il a ainsi commencé par attiser notre curiosité et a finalement su nous convaincre... en partie tout du moins.

Si vous ne visez pas une partie du corps d'un ennemi, il est possible d'effectuer une combo de 3 coups.







Après une cinématique aussi gore qu'étrange et incompréhensible, l'aventure commence sans tarder. La jeune et belle Alexandra Roivas, attaquée par d'étranges créatures dans un horrible cauchemar, est réveillée par la sonnerie de son téléphone... Au bout du fil, un flic l'informe de la mort de son grand-père et lui demande de venir dès que possible. La belle blonde ne tarde pas à faire le voyage jusqu'à la grande maison familiale de Rhode Island, pour s'apercevoir des conditions atroces dans lesquelles le dernier membre de sa famille a été assassiné. Après plusieurs jours d'investigation, la police, ne trouvant pas la moindre piste, pas la moindre trace du tueur, laisse gentiment tomber l'enquête. C'est ainsi qu'Alexandra décide de rester quelque temps dans la baraque et de la fouiller de fond en comble, histoire de comprendre ce qui s'y est réellement passé... Il y a bien un indice quelque part, bon sang ! En fouinant dans les différentes pièces, notre orpheline semble être de plus en plus victime d'hallucinations sonores, puis visuelles. Deviendrait-elle folle... ou même carrément « ouf » malade ? En tout cas, il règne une drôle d'ambiance dans cette maison, il se passe des choses de plus en plus zarb' et Alexandra finit par tomber sur un vieux bouquin, recouvert d'os et de peau humaine. Brrr, c'est pas super appétissant, mais elle en entame tout de même la lecture et s'apprête ainsi à découvrir une histoire pas comme les autres, dans laquelle, elle aussi, jouera bientôt un rôle...

12 ÉLUS POUR SAUVER L'HUMANITÉ

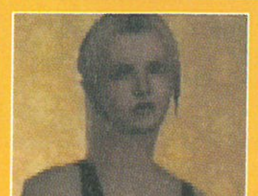
Tout le jeu tourne ainsi autour de ce bouquin, intitulé « Eternal Darkness ». Divisé en 11 chapitres, il propose 11 histoires différentes, traversant des époques différentes et avec des personnages typiques. Cela représente autant de phases de jeu et de héros à contrôler (cf. encart). Pour passer d'un chapitre à l'autre, Alexandra devra trouver des pages dans plusieurs endroits de la maison. Progressivement, sa lecture lui permettra d'aller de plus en plus loin dans ses profondeurs et, finalement, d'écrire le douzième et ultime chapitre. Une idée franchement intéressante, puisque le jeu est construit comme un puzzle... On commence donc avec Alexandra en 2000 aux États-Unis, pour passer en 26 av. JC avec un centurion romain en Perse, partir ensuite à Amiens en 814 dans la peau d'un messager de Charlemagne, revenir en Perse avec un certain Karim en 565... Des éléments marquants, mais complètement indéchiffrables, se déroulent ainsi de chapitre en chapitre, sans rapport flagrant. Puis, plus l'aventure avance, et plus les recoupements vous permettront de comprendre l'histoire, de mettre à jour son fil conducteur. Sans en dévoiler



Eternal Darkness : Sanity's Requiem

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Novembre 2002
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (15 blocs)
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

12 personnages jouables !

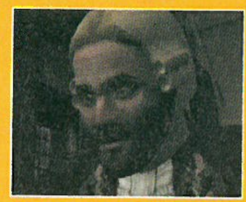

Alexandra Roivas
2000 – États-Unis

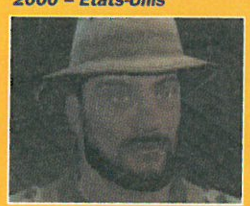

Pious Augustus
26 av. JC – Perse

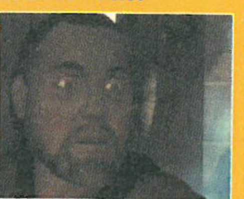

Ellia
1150 – Cambodge

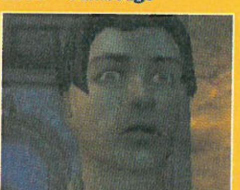

Anthony
814 – France

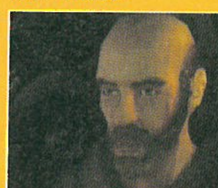

Karim
565 – Perse

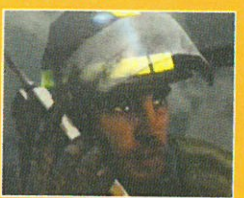

Docteur Maximillian Roivas
1760 – États-Unis

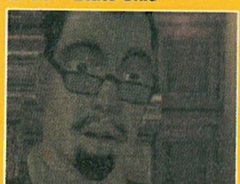

Edwin Lindsey
1983 – Cambodge


Roberto Bianchi
1460 – Moyen-Orient


Peter Jacobs
1916 – France


Paul Luther
1485 – France


Michael Edwards
1991 – Moyen-Orient


Docteur Edward Roivas
1952 – États-Unis

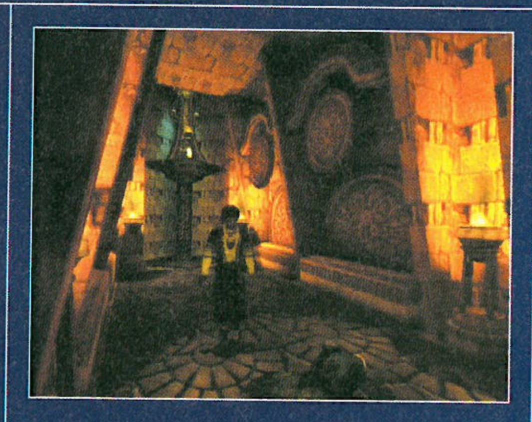
plus que l'intro de la notice, il est question d'une race, les « Anciens », ayant vécu sur notre planète bien avant nous et désirant sortir de sa longue hibernation pour reprendre son bien.

THE DARKNESS COMES...

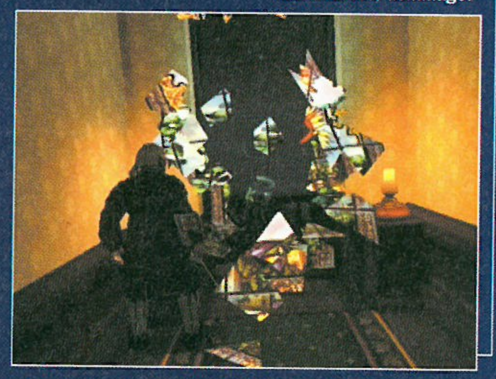
Pour parler plus concrètement du gameplay maintenant, le déroulement de chacune des 12 parties du jeu s'apparente à celui d'un classique survival-horror... C'est ce qu'on pense au début tout du moins. Globalement, il faudra effectivement explorer méticuleusement des niveaux fermés en trouvant des clefs, en résolvant de petites énigmes (plus compliquées que la moyenne) et en charclant allégrement du monstre, mais le jeu recèle également des originalités et de bonnes idées dont on a plus l'habitude dans le genre. Ainsi, le système de combat, qui vous propose d'utiliser lames ou armes à feu, permet par exemple de viser une zone spécifique du corps : tête, buste, bras gauche ou bras droit. Le principe n'est bien évidemment pas aussi poussé que dans un Vagrant Story, mais il vous permet de décapiter un monstre pour qu'il ne vous voie plus, de lui couper les bras pour qu'il ne vous touche plus, etc. Pratique quand les ennemis sont en surnombre. La magie tient également un rôle très important dans le gameplay. Je vous explique le système plus en détail dans l'encart, mais globalement, vous trouverez en progressant de plus en plus de sorts, qui vous serviront aussi bien à booster votre personnage, lui redonner de la vie, etc., qu'à attaquer les ennemis, résoudre des puzzles, contrôler des créatures et enchanter des objets. Un vrai plus. Et mine de rien, on a rapidement l'impression de ne plus jouer à un survival-horror... Ça rappelle même beaucoup, dans les mécanismes, le premier jeu culte des développeurs de Silicon Knights, Blood Omen (le premier Legacy of Kain).

THIS... ISN'T... REALLY... HAPPENING ?!?!

En dehors de cela, la vraie idée géniale d'Eternal Darkness réside dans la gestion de votre « sanity » (santé mentale), représentée à l'écran par une jauge verte. En fait, lorsqu'un monstre pose le regard sur vous, le personnage flippe et perd un peu de sanity. Quand la jauge arrive à bas niveau, la caméra adopte des angles bizarres et vous pouvez même, à tout moment, être atteint d'hallucinations ! Une femme qui pleure de

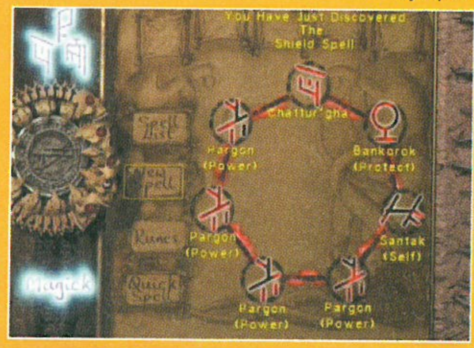


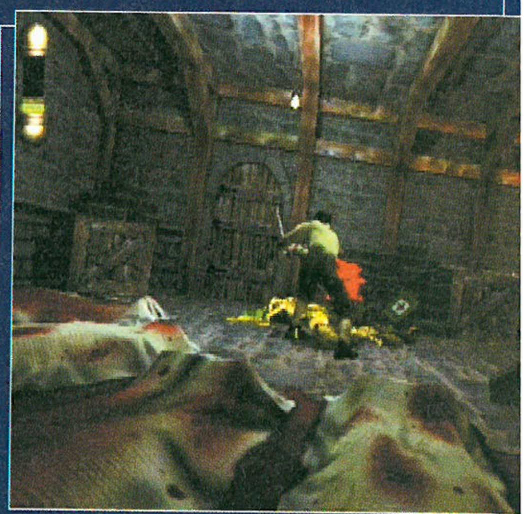
Les sursauts sont rares et généralement mal amenés, dommage.



Magie magie, et vos idées ont du génie

Pour obtenir un sort, il faut d'abord posséder un « cercle de pouvoir ». Il se compose de plusieurs slots (3, 5 ou 7 selon la puissance) à remplir avec des runes. Chacune de ces runes a une signification (« protéger », « auto », « invoquer », « créature », etc.). Ainsi, placer par exemple les runes « protéger » et « auto » sur un cercle donnera un sort de régénération. Pour savoir quelles runes utiliser, il suffit de trouver des parchemins de sort, mais rien ne vous empêche de trouver vous-même les combinaisons (« protéger » et « auto », ça paraît logique pour de la régénération, non ?). Notez également qu'il existe trois types de sorts, représentés par trois couleurs aux effets différents. Ainsi, utiliser « protéger » et « auto » avec la rune colorée rouge vous redonnera de la vie, tandis qu'avec la verte, vous regagnerez de la santé mentale et avec la bleue de la magie. En outre, il faudra aussi savoir quel type de couleur utiliser contre tel type de monstre, sachant que le rouge élimine le vert, que le vert élimine le bleu, et que le bleu élimine le rouge. Un bon petit système bien sympa !





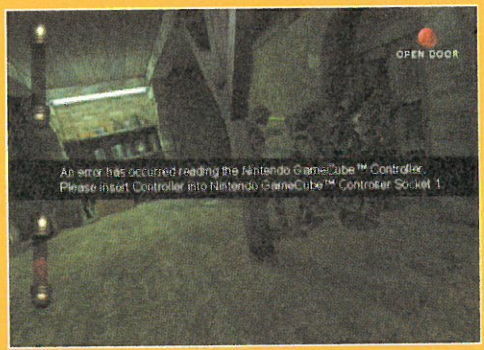
Une baisse de sanity et les angles de caméra deviennent curieux...

Graphiquement, certains décors restent très « zolis ».

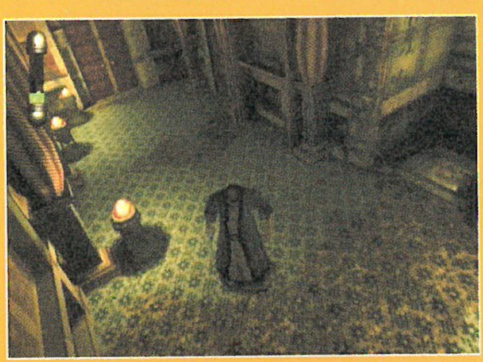
Un survival-horror original au scénario travaillé

Note 7/10

C'est trop bien de perdre la boule !

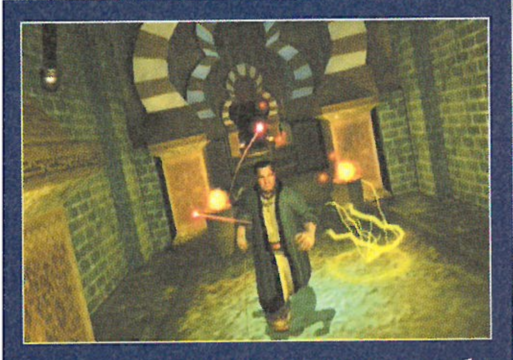


Vous passez une porte et là, des tonnes de zombies vous tombent dessus, tandis qu'un message d'erreur à l'écran vous indique que la manette est débranchée... Gros stress ! La manette est pourtant bien branchée, votre perso meurt et hop, flash, vous n'avez en fait pas encore passé la porte. Bien vu de la part des développeurs, qui font perdre la boule également au joueur devant sa télé !



La tête du pauvre architecte italien explose alors qu'il entre dans une nouvelle salle... Pourtant, vous pouvez continuer à jouer, et c'est bientôt au tour de son bras gauche de tomber, puis le droit... La suite, vous la connaissez : « This... isn't... really... happening ?!?! »

douleur, quelqu'un qui tape sur les portes... Les hallucinations sonores sont presque constantes, lorsque votre personnage perd les pédales. Mais le plus marrant reste les délires visuels. Je ne voudrais franchement pas vous en dévoiler trop, alors voici juste un petit exemple en plus des situations décrites dans l'encart : il m'est arrivé de passer d'une pièce de la maison à une autre et de constater que je marchais sur le plafond ! Le temps de me demander ce qu'il se passait et hop, gros flash, retour à la réalité : je n'avais pas encore passé la porte ! Dans ces situations, tous les personnages sortent la même réplique, c'est d'ailleurs la phrase-culte du jeu : « This... isn't... really... happening ?!?! » (je ne traduis pas littéralement, ça fait trop con en français). Ces scènes sont assez nombreuses, souvent très imaginatives. Elles surviendront aléatoirement, selon les personnages et les situations, et très souvent si vous ne remontez pas la jauge de sanity. Pour ce faire, il suffit de décapiter un monstre avant qu'il ne vous voie lui-même, ou encore de l'achever au sol avant qu'il ne disparaisse... Certains persos effectuent ce mouvement avec classe, d'autres se défoulent carrément sur les cadavres, comme pour se rassurer. Il est également possible d'utiliser un sort magique, lorsque vous l'aurez trouvé.



Certains chapitres finissent très mal... mais je ne vous en dirai pas plus !



TU FLIPPES, HEIN ?!

Pas trop malheureusement, et c'est la première chose que j'ai envie de reprocher à Eternal Darkness. Je sors justement de Project Zero, et je vous assure que c'est autre chose ! Ici, du début à la fin, un seul truc m'a fait sursauter, tandis que l'angoisse ne m'a jamais vraiment gagné. Alors certes, l'idée de la santé mentale est excellente, mais on en voit aussi les limites très rapidement. C'est simple, lorsqu'il se passe quelque chose d'étrange, on s'y attend toujours plus ou moins : il suffit de regarder la jauge ou de constater les changements d'angle. Et puis, les événements irréels s'enclenchent quasiment toujours de la même manière : on passe une porte, on assiste à un truc bizarre et hop, un flash et retour à la réalité : vous êtes toujours derrière la porte. Ça lasse très vite et ça se contourne trop facilement, notamment grâce à un sort qu'on obtient assez rapidement, mais aussi plus simplement en achevant bien tous les ennemis. L'autre gros problème vient de la linéarité et la répétitivité assez incroyables des différents chapitres. Les personnages changent, mais pas les mécaniques de jeu... À quelques exceptions près, grâce notamment à l'acquisition de nouvelles magies, vous effecturez toujours les mêmes actions basiques et lassantes. Côté réalisation, rien de réjouissant non plus. Le jeu a d'abord été bien entamé (et même presque fini) sur N64 avant que Nintendo ne demande à Silicon Knights de le porter sur GameCube... et ça se voit au premier coup d'œil ! Graphiquement, il s'en tire



Certains monstres aveugles pourront vous emmener dans cette Warp Zone... Soyez silencieux !

plus ou moins bien, selon les niveaux (jolies textures, pièces détaillées, etc.), mais globalement, il affiche un vrai côté cheap, franchement pas attrayant pour l'œil. Le character design, quant à lui, manque carrément de personnalité ! Et je ne vous parle pas de la compression des cinématiques... En revanche, question ambiance sonore et doublages, Eternal Darkness est juste inattaquable ! Les musiques, d'excellente facture, sont toujours présentes quand il faut, les acteurs donnent beaucoup de vie au récit, bref, du top niveau. D'autant que cela sert une ambiance à la Lovecraft de qualité rare pour un jeu vidéo, et un scénario-puzzle qui ne se dévoile vraiment qu'à la fin (voire au bout de la troisième partie...). Finalement, ce sont bien là les deux plus grandes qualités du jeu. Pour le reste, on oscille entre les bonnes idées, l'originalité et le décevant... Dommage, mais ça vaut tout de même le coup de faire un petit effort.

Julo

Note 7/10

Beach Spikers

Sega Sports sort des classiques jeux en uniforme pour offrir à la GameCube une simu ludique et en bikini. La classe !

Tout se passe avec la jauge de puissance, et vous demandera finalement pas mal de timing.

Alors que les Japonaises n'en peuvent plus d'extase devant les footballeurs Delpiero ou Beckham, allant jusqu'à s'arracher leurs divers recueils de photos, nous les mecs, on a droit à Beach Spikers. Sur une plage, quatre filles s'affrontent avec un ballon bien rond. Vu de haut, on pourrait croire à un match en double sur Virtua Tennis avec une herbe un peu jaune, mais la vérité est tout autre dans ce jeu de volley sur sable ! Seul, le joueur devra gérer les deux personnages en alternance. À deux dans la même équipe en revanche, la coordination sera de mise, et la coopération se révélera le plus amusant des facteurs. Loué soit Sega, les manœuvres sont instinctives. Deux boutons uniquement pour jouer, mais un bon nombre de combinaisons souvent efficaces font de Beach Spikers un jeu simple mais fun, avec deux niveaux de jeu distincts : simple et avancé.



« VOUS AVEZ RÉGLÉ CES PROBLÈMES DE PLACES ? » (J.-M. LARQUÉ)

Beach Spikers est rigolo et possède en plus un grand nombre de secrets à débloquer. Mais ce n'est pas un titre cultissime comme peut l'être Virtua Tennis 2 sur DC. Oh certes, c'est le meilleur jeu de volley-ball disponible sur le marché (ou plutôt de beach volley), mais cela ne signifie pas qu'il est culte, loin de là. Premier problème : la caméra. Elle suit la balle, et se tourne vers la partie du terrain concernée par l'action. C'est visuellement sympa, mais ça pose un problème lors des actions rapides, le ou les joueurs en défense se n'ayant plus le temps de se préparer. De la même manière, le beach volley, c'est sympa mais niveau coups ou stratégie, c'est assez limité : passe, passe, smash, l'adversaire récupère, refait la même chose… les stratégies face à la console peinent à se renouveler. Même s'il existe des frappes avancées comme des services à la cuiller ou autres balles à effet, seul, on en fait assez vite le tour. Il faut dire que la gestion de l'intelligence artificielle est médiocre, que ce soit pour votre partenaire en mode Carrière, ou vos adversaires. Vous avez beau feinter comme un malade, la console est sur toutes les balles, alors qu'au service suivant, vous faites une action pérave qui la met dans le vent, dommage. On dirait bien que les programmeurs ont surtout pris du temps pour nous faire un BEAU jeu, au lieu d'étoffer cette adaptation du jeu d'arcade dont le dossier de presse vantait la simplicité. Malheureusement, la simplicité n'est pas toujours un gage de qualité lorsqu'il s'agit d'un jeu de salon sur lequel on va passer plusieurs heures. Heureusement, il reste quelques petits gadgets sympas comme les mini-jeux idiots, les costumes cachés ou le mode Carrière qui permet de créer son propre personnage pour donner envie d'y revenir. En fait, Beach Spikers vaut surtout si l'on y joue à plusieurs, ou en complément d'un Mario. Car vu le prix en import…

Greg



En mode Carrière, votre partenaire est gérée par l'ordinateur et vous devrez trouver les mots justes entre chaque période pour remonter son moral, sinon elle sera nulle. Une option marrante.



Un cercle au sol indique l'endroit où va tomber la balle ; la couleur du cercle indique celle du joueur le plus à même de rattraper la balle.



Beach Spikers

Éditeur	Sega/AM2
Dispo. Europe	27 septembre 2002
Genre	Sport (volley-ball)
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile



Comme vous avez été sage, voici quelques codes pour avoir des costumes et des coupes de cheveux supplémentaires : JUSTICE, DAYTONA, FVIPERS, PHANTA2, OHTORII, ARAKATA.

Note
7/10

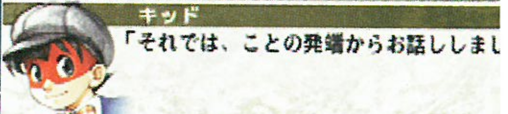
Gensô Suikoden III

Après avoir signé deux RPG-cultes, Konami se lance dans la « copie » des concepts qui marchent. Malheureusement, la mayonnaise de Square ne prend pas.



Certains personnages sont très charismatiques, d'autres frôlent le ridicule, et parfois les deux, comme Kid, une espèce d'hommage-parodie de Conan le petit détective.







Hugo devra apprendre beaucoup sur les champs de bataille pour devenir un homme.

Deux millions et demi d'exemplaires vendus au Japon, tel est le score de Final Fantasy X. Forcément, ça fait envie, alors on essaie de faire pareil. Gensô Suikoden était jusqu'à présent une série de RPG très personnelle, très sympathique, faite par des petites équipes « d'artisans » du RPG qui privilégiaient l'émotion et les graphismes mignons. Gensô Suikoden II fut ainsi un chef-d'œuvre, alliant personnages charismatiques, système de combat parfait et scénario scotchant. De tout cela, Gensô Suikoden III n'a gardé que le scénario scotchant. Tout le reste est, comment dire… plutôt fade.

BOUHOU, SNIF, C'EST TROP TRISTE !

80 ans après le volet précédent, les terres de Grassland et de Zexen sont en opposition. Sur les terres de Grassland, on note la présence du clan Karaya, celui des hommes-lézards et des hommes-canards. Oppressés par les humains de Zexen plus évolués et plus « riches », les hommes de Grassland avaient pourtant réussi à signer un traité afin de faire cesser la guerre. Malheureusement, lors de la signature du traité, « quelque chose » s'est transformé en incident diplomatique et la guerre reprend de plus belle. Le joueur devra tour à tour vivre cet événement dans la peau de trois personnages : Hugo, le fils du chef des Karaya, Chris Lightfellow, la « vierge de fer » des chevaliers de Zexen, et enfin Gedo, agent spécial d'Harmonia venu enquêter sur cet incident. En cours d'aventure, il vous sera possible de débloquer trois autres scénarios, moins importants, mais qui permettront de comprendre la mise en place de votre château. Car comme dans les autres volets de la série, vous obtiendrez après une dizaine d'heures de jeu votre château, dans lequel vous accueillerez jusqu'à 108 alliés. Bien entendu, les personnages sont souvent attachants, et le très bon scénario dramatique permet d'accrocher malgré les défauts de cette production. Il semblerait que l'évolution des RPG « à la japonaise » aille dans le sens du livre d'images : moins de liberté, toujours plus de texte, comme ici. N'ayant pas les moyens d'un Final Fantasy ou d'un Xenosaga, Gensô Suikoden III est trop ambitieux pour ses moyens. Les graphismes sont très corrects, mais l'animation est catastrophique. Il suffit de traverser une ville en courant pour voir le jeu saccader, voire ralentir ! Bref, les longs couloirs finissent par faire mal aux yeux. Les combats, extrêmement laids, sont heureusement peu nombreux, mais en 2002, c'est quand même honteux. Ajoutons à cela une débauche de texte souvent inutile pour faire de Gensô Suikoden III un jeu accrocheur mais parfois lourd. L'histoire est passionnante, l'idée des trois scénarios pour trois points de vue est excellente. Mais le jeu possède trop de lacunes techniques pour obtenir la note de ses prédécesseurs. Dommage.

Greg



Ennemis ridicules, animations rares, magies moches. Les combats sont un ratage complet. Une honte !



Le jeune Thomas possède son propre scénario, assez court. C'est lui qui va en effet mettre en place le château des héros.

Gensô Suikoden III

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Prévue, pas de date
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (135 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable

GAME BOY ADVANCE

Note
9/10

Golden Sun 2
The Lost Age

Si vous avez été emballé par le premier volet de Golden Sun, nul doute que celui-ci vous apportera la béatitude éternelle.

C'est trop bien de naviguer !







Les retrouvailles avec les héros du premier volet. Avez-vous pensé à garder votre sauvegarde ?



Golden Sun fut un jeu à (petites) polémiques lors de sa sortie. Certains étaient ravis de retrouver un jeu à l'esprit très 16 bits, alors que d'autres se plaignaient d'un scénario un peu léger, et surtout d'une fin en suspens. Qu'ils soient rassurés, Golden Sun 2 rattrape les petites fautes du premier pour pouvoir - du moins on l'espère - contenter tout le monde. L'histoire reprend donc à la fin de Golden Sun, mais vu sous un angle différent, celui de Garcia. Adversaire du héros dans GS1, il deviendra désormais celui par qui le monde sera sauvé, devenant donc l'ennemi du personnage que vous jouiez dans la précédente aventure. Compliqué à expliquer mais plutôt simple à comprendre, le but final de Garcia, accompagné de Thélos, sera de découvrir le secret de l'alchimie et de mettre un terme à l'immobilisme du monde. Le voilà donc parti à l'aventure avec ses compagnons de fortune de l'autre côté du monde, à la recherche de nouveaux pouvoirs Psy qui l'aideront à rejoindre la tour de Jupiter avant les autres héros, bien décidés à l'en empêcher.

PAS VRAIMENT LE 2...

Lorsqu'on lance pour la première fois Golden Sun 2 (qui ne s'appelle d'ailleurs pas « 2 » dans son titre japonais), on comprend que l'on n'aura pas à faire face à d'énormes changements. Il s'avère bien moins surprenant que GS1, mais bien plus prenant. Les braves gars de Camelot ont pris en compte les plaintes des joueurs qui croulaient sous une avalanche de dialogues, souvent superflus. Cette fois, moins de parlote et un peu plus de « old-schoolisme ». À la manière des RPG de l'époque des 16 bits, les indications sont assez floues, et le joueur possède davantage de liberté de mouvement. Il sera en effet possible de visiter les divers lieux du monde dans n'importe quel ordre. Et cet aspect de liberté sera accentué par l'acquisition d'un bateau qui vous donnera d'un seul coup la possibilité de vous rendre dans une multitude d'endroits interdits jusqu'à présent. Cette phase, qui rebutera les impatients, se résumera à visiter tous les donjons possibles, puis à réfléchir à l'ordre dans lequel il faudra y retourner. En effet, la plupart de ces endroits ne seront accessibles dans leur intégralité, et il faudra par exemple aller chercher un nouveau pouvoir de forage pour traverser un monde ensablé, etc. Techniquement irréprochable, Golden Sun 2 The Lost Age est donc l'excellente conclusion que l'on attendait. Une dernière chose : en cours de jeu, il sera à nouveau possible de jouer avec ses anciens personnages, et pour en profiter un maximum, vous pourrez transférer votre précédente sauvegarde, un peu comme pour Pokémon en fait. Excellent !

Greg

« Release » est une nouvelle magie qui vous permet de tendre des cordes pour traverser des failles !



Golden Sun 2 The Lost Age	
Éditeur	Nintendo / Camelot
Dispo. Europe	Courant 2003
Genre	RPG / Casse-tête
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	3
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Transfert de sauvegardes
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable

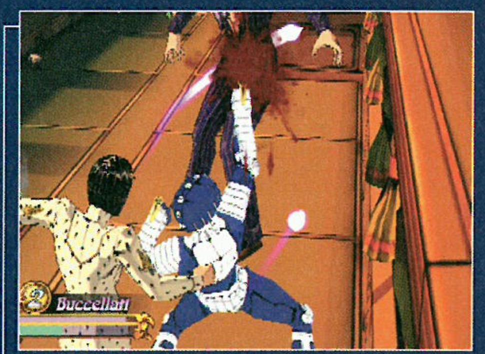
PS2

Note **8/10**

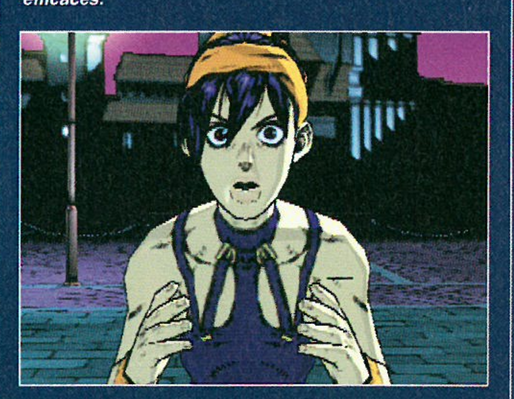
Jojo's Bizarre Adventure Ôgon no Kaze

Après avoir connu un certain succès dans sa livrée 2D, Capcom réitère l'aventure Jojo, cette fois en full 3D. Le pari du cel shading « option papier » est réussi !

Jojo no Kimyô na Bôken (Jojo's Bizarre Adventure) est un manga édité en France chez J'ai Lu et qui a la vie dure ! Débuté au milieu des années 80, il se poursuit aujourd'hui encore pour atteindre bientôt son 70e volume ! Scénario alambiqué, style exacerbé, ce manga découpé en générations fut déjà brillamment adapté par Capcom en jeu de combat 2D il y a bientôt deux ans. Cette fois-ci, le pari est tout autre, et même si le cel shading fait aujourd'hui des merveilles (trop, selon RaHaN qui sature), représenter en 3D un style aussi tordu que celui de Hirohiko Araki (auteur du manga original) n'était pas une mince affaire. Mais Capcom n'est pas n'importe qui et parvient à donner un rendu « papier » vivant et crédible à son jeu. À la manière de Giorno et ses amis au look improbable, le côté irréel de la réalisation plonge immédiatement le joueur dans l'ambiance particulière du manga/jeu.



Comme dans un jeu de baston classique, il sera possible d'enchaîner puissamment des coups très efficaces.



BASTONNER AVEC SA TÊTE

Contrairement au précédent jeu réalisé par Capcom, les héros mis en scène ici sont issus de la 5e saison (Ôgon no Kaze) de Jojo qui se déroule en Italie. Giorno, le fils de Dio (le méchant de la 3e saison), décide de faire main basse sur la mafia italienne. Pour arriver à ses fins, il possède la capacité d'utiliser un « stand », c'est-à-dire d'invoquer une entité aux pouvoirs particuliers qui l'assistera durant ses combats. Dans le jeu, cela se traduit par une gestion différente du personnage mais aussi une nouvelle appréhension de l'interaction avec les décors. Lorsqu'il voit son stand sorti, le héros se déplace un peu comme dans Zelda 64 lorsqu'on accrochait une cible, pour simplifier. Généralement, en un contre un, les combats de Ôgon no Kaze sont assez particuliers, puisqu'ils ne se dérouleront ni comme un jeu classique à la Tekken, ni même comme un beat'em all en 3D. Ici, les combats font plutôt penser à des phases de boss dans un action-RPG, dans lequel découvrir le point faible de l'ennemi est primordial. Que l'on dirige Giorno ou d'autres personnages selon le scénario, il faudra toujours observer son adversaire et surtout bien écouter ce que va dire (en japonais, snif) le héros, car il s'agit d'indices pour vaincre. Bien entendu, les premiers adversaires ne seront pas vraiment coriaces, mais par la suite, il faudra réellement faire preuve d'observation vu les pouvoirs tordus des ennemis. Avec sa réalisation hors du commun, son style de narration proche de l'art pop et son approche du combat ludique ultra-originale, Jojo Bizarre's Adventure Ôgon no Kaze est un titre envoûtant et prenant, qui n'est même pas trop court vu le nombre de choses à débloquer. Un conseil : ne jouez pas en « Easy », le jeu perdrait toute son intensité.

Greg







Certains boss sont assez faciles et seront vaincus simplement, comme dans un vrai jeu de combat.

Jojo's Bizarre Adventure

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Prévu, pas de date
Genre	Action/réflexion ultra-stylisée
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (42 KB)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

Toutes les sorties japonaises et US

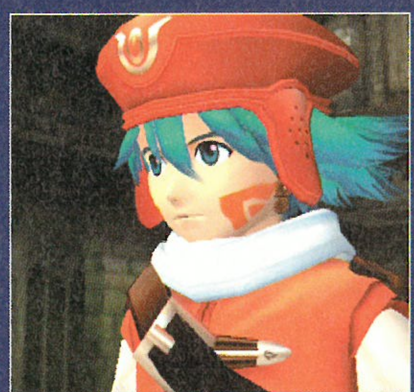
Le roi, ce mois-ci, c'est bien sûr Mario, qui n'a pas fini de faire polémiquer tout le monde. Le clone sautillant de Saddam Hussein occupe certes la plus haute marche du podium du jeu de l'été, mais les autres ne sont pas en reste avec l'incroyable Jojo et ses graphismes très spéciaux, mais aussi les jolies naïades qui sentent bon l'huile solaire de Beach Spikers, les aventures super émouvantes de Golden Sun 2 et Suikoden III, et surtout les grosses frayeurs d'Eternal Darkness. Quant aux zappings, ils sont une fois de plus allés se reposer sous un arbre avec leur guitare, comme dirait Actarus.

.hack




Si vous avez adoré Phantasy Star Online mais que vous n'avez aucun ami, .hack est fait pour vous ! Nouvelle grosse licence de Bandai qui lance son concept à la fois en jeu et en dessin animé, .hack est malheureusement un jeu médiocre. Imaginez un instant un titre comme PSO, avec des « amis » joués par la console. Ces derniers vont tenter d'être le plus humain possible, mais chez moi ça ne prend pas ! Peut-être aussi à cause de la réalisation pauvre et de l'incroyable routine qui se dégage de ce simulateur de simulateur. .hack est donc une allégorie vidéoludique parfaite de la boîte à fromage « La Vache qui rit », mais un jeu très chiant.

Greg









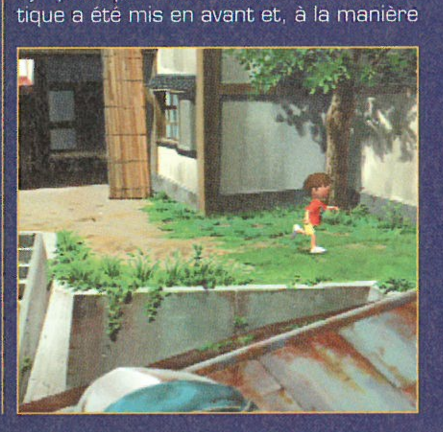
5 — *Éditeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Pas d'hack-or

Boku no Natsuyasumi 2




On prend les mêmes et on recommence. C'est ce qui vient à l'esprit à chaque fois qu'on lance ce jeu. Pourtant, il s'en dégage toujours quelque chose de vraiment particulier qui le rend attachant, sympathique. Cette fois, le côté dramatique a été mis en avant et, à la manière de Dôbutsu no Mori, vous pourrez vous déplacer et rencontrer différentes personnes à différents horaires bien définis. Sauf qu'ici, vous n'aurez qu'un mois de vacances pour faire tout ce que vous voudrez. Mignon et charmant comme un livre d'images, BNN 2 s'adresse aux Japonais qui ont la quarantaine et qui, cette année encore, ne pourront pas prendre de vacances. Ou bien aux poètes en herbe comme Gollum qui cherchent continuellement la fraîcheur dans les jeux.

Greg





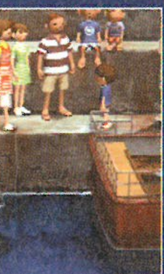




6 — *Éditeur : Sony C.E.*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : C'est exa !



.hack



Boku no Natsuyasumi 2

Bubble Bobble Old and New




Dans la grande famille des softs de tableaux, je demande Bubble Bobble ! Ce grand classique contient 2 jeux en 1 : la version traditionnelle et la nouvelle mouture améliorée. Les parties consistent à éradiquer tous les monstres de l'écran en les emprisonnant dans des bulles et en les explosant. Les créatures, une fois éliminées, se transforment en bonus qui vous rapportent des points. Le titre n'a rien perdu de son charme et il est fort plaisant de se frotter aux 99 tableaux du jeu mythique ! Mais c'est à 2 joueurs via le câble Link que BBON prend toute son ampleur, avec une course aux points fort sympathique et une rivalité toujours aussi conviviale.

Kendy



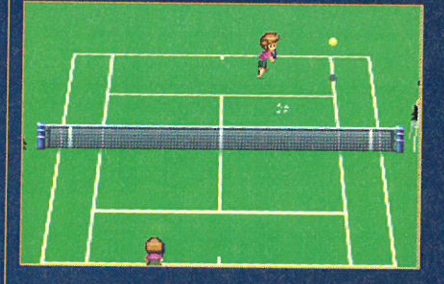


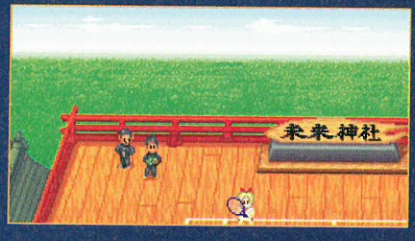




7 *Éditeur : Taito*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Et toi, tu te mêles de quoi ?

Family Tennis Advance








Après le fabuleux Smash Court PT sur PS2, Namco effectue un retour aux sources sur portable et retrouve l'ambiance décalée inhérente à la série. Cela se traduit par des graphismes fins et colorés déclinés sur de nombreux courts, des classiques tournois du grand chelem aux plus farfelus comme la savane ou le sommet d'une tour ! La jouabilité est excellente, certes un peu moins subtile que la version Super Nes (en raison de l'accélération des échanges) mais elle conserve les éléments de réalisme nécessaires à l'intérêt du tennis. Ainsi, on peut faire des fautes et surtout de véritables coups croisés. Enfin, les modes Tournois et Challenge permettent de gagner une kyrielle d'objets et autres bonus, ce qui confère à ce titre une énorme durée de vie, renforcée par la possibilité de jouer à 4 sur une seule cartouche et la présence d'un mode Entraînement ultra-complet !

Yann

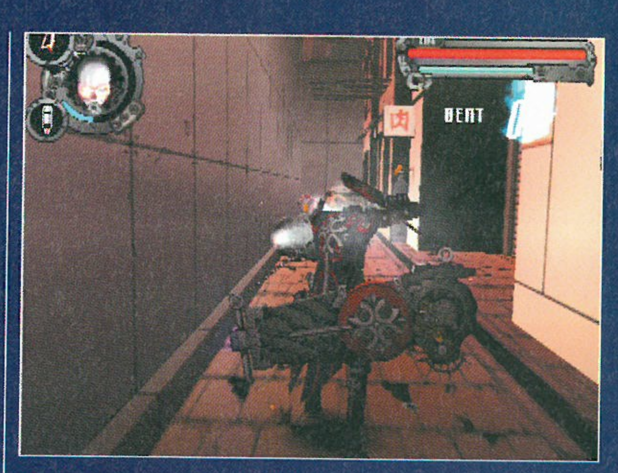
8 *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Bientôt

GunGrave




La grosse déception de l'été ! Annoncé comme un Devil May Cry en cel





shading, les premières désillusions étaient déjà apparues à l'E3, où nous nous étions aperçu qu'il ne s'agissait que d'un banal beat'em all. Mais là, avec la version déf entre les mains, c'est encore pire, car on a enfin le temps de se rendre compte que, techniquement, c'est vraiment médiocre. En gros, il s'agit d'un mini-Max Payne avec de grands couloirs remplis de gens qui, très sagement, viennent se faire tuer en ordre rangé. Les balles ne vont même pas jusqu'au bout de l'écran et le personnage, incroyablement charismatique, est aussi raide que classieux. Ne vous laissez donc pas piéger par ce titre décevant et sa poudre aux yeux. Comme diraient les touristes de Floride face aux vendeurs de faux sacs Vuitton sur les Champs-Élysées : « No, thank you ! »

Greg





5 *Éditeur : Red Entertainment*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Prévue, pas de date

Popolocrois 3




Celui-là, on l'a déjà vu au Tokyo Game Show il y a trois ans ! Depuis, il a bien changé, mais il reste fidèle à la série des Popolocrois : des RPG mignons pour



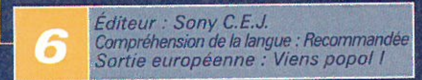


Family Tennis Advance



un public féminin amateur de livres d'images. Techniquement, le titre propose un cel shading très sympa qui accompagne une animation fluide et des vues de caméra parfaites. Ce qui me fait penser que le jeu est en fait mieux réalisé que Gensô Suikoden III, la honte ! Le scénario bien rose bonbon vous met dans la peau de Pinon, le fils de Pietro, qui doit sauver la reine des fées. Si vous avez pleuré devant *Bambi*, vous adorerez, sinon vous préférerez certainement vous battre contre un intestin géant du nom de Dr Dre dans Jojo's Bizarre Adventure sur la même console.

Greg



Sarugechu 2

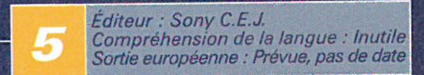


Après une version 1.5 très « daubesque » l'année dernière (Piposaru 2001), l'équipe d'Ape Escape (nom en Europe) nous pond enfin un produit très raisonnable. Oh, pas de quoi crier au génie mental, mais en tout cas, on ne peut pas lui reprocher grand-chose, à part peut-être un manque singulier d'originalité dans les mondes visités. Le casino, le monde de glace... on se croirait devant Croc et tous ces autres jeux de plate-forme en 3D qui ont fleuri sur PSone il y a déjà 50 000 ans. Heureusement, les singes ont toujours des gueules de crétins et vous laisserez sans doute échapper occasionnellement un petit « haha » entre deux « pfff ». Idéal pour les plus jeunes, en revanche.

Greg







Super Ghouls'n'Ghosts R

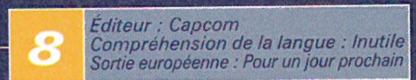
Le jeu le plus difficile de la Super Nintendo (avec Earthworm Jim) déboule sur la GBA, pour le bonheur des nostalgiques et des néophytes. Les ralentissements et les bugs d'affichage de la mouture 16 bits ne sont plus que de mauvais souvenirs sur la ch'tite 32 bits : c'est fluide et ultra-zoli ! SGG est un soft de plate-forme dans lequel vous dirigez un chevalier capable d'effectuer des doubles-sauts et de balancer des projectiles. Les nouveautés de derrière les fagots résident dans la présence d'une option de sauvegarde et d'un mode Arrange qui contient des stages inédits. Bref, un titre génial à découvrir ou à redécouvrir, malgré un niveau de difficulté titanesque !

Kendy









Super Robot Taisen R





Moins d'un an après la première version sur GBA, voici SRT R, conçu pour séduire un public plus jeune. Exit Goldorak et les autres robots 70's, on passe ici à des robots plus récents comme Nadesico ou Gear Fighter Dendô (le héros de l'année dernière à la TV japonaise). D'ailleurs, attention aux vétérans de la série, ce volet est peut-être un peu trop facile. Côté interface, ça assure grave avec la possibilité de sauvegarder même pendant les phases ennemies ou les dialogues. Plutôt pratique lorsque l'on doit s'interrompre brusquement, comme lors d'un incendie chez soi. Pour le prochain, on aimerait enfin des robots animés comme dans la version Alpha sur PSone. Tout le monde sait que la GBA en est capable, c'est juste que Banpresto ne veut pas faire ses jeux sur des cartouches de 16 mégas. Dommage...

Greg









8

Éditeur : Banpresto
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Jamais !





Super Ghouls'n'Ghosts R

Toutes les sorties du mois passées au crible

19 pages de tests et une déferlante de zappings. Franchement, on a connu des rentrées plus mornes. Entre une adaptation surprenante de la série *Buffy* (si, si), Conflict Desert Storm, le jeu de Forces Spéciales de Pivotal Games, Tekken 4 et Resident Evil GameCube, qui, soit dit en passant, se fait un petit peu voler la vedette par le surprenant Project Zero (notre couv), il y a de quoi dire adieu à l'été sans trop déprimer. Reste que deux titres nous ont particulièrement déçus. Tout d'abord, Stuntman d'Infogrames, mais bon, très honnêtement, on s'y attendait plus ou moins... Mais l'énorme contrariété de ce mois de septembre, c'est surtout Commandos 2. Quand on y repense, le titre de Pyro Studios avait tout pour devenir un grand jeu : un concept original, de bonnes idées à la pelle, une réalisation graphique fabuleuse. Seulement voilà, la trop grande complexité des commandes et surtout une difficulté extrêmement mal dosée en auront décidé autrement. L'arlésienne de Pyro Studios nous a fait le coup du soufflé qui se dégonfle, et nous, on déteste ça. Une désillusion ludique presque aussi traumatisante que la varicelle ! Mais non, je n'exagère pas la performance...

Top rédac

L'été fut grandiose pour les uns. Banal pour les autres. Un-ter-na-zio-nal pour certains. Voire même baboulifiant pour les plus HxC d'entre nous. Quoi qu'il en soit, c'est une certitude, l'été fut (passé simple)... époque révolue mêlée de souvenirs diffus. L'heure n'est donc plus à la poésie de comptoir, mais plutôt au retour aux affaires. Les vraies, celles avec un pad greffé dans chaque main. Back on the funky track, les guys. Une rentrée qui débute sous le signe du frisson avec l'exceptionnel Project Zero, sommet d'ambiance à la Ring. Sans oublier Resident Evil qui tue toujours autant et Tekken 4 qui fracasse avec un brio sans cesse renouvelé. Rah, enfin une rentrée placée sous le signe de la grande classe. Voui, voui, moi aussi...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- 0 : Tout juste bon à caler une table.
- 1 : Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
- 2 : De très grosses lacunes. Urgl !
- 3 : Une minute de plaisir. Et encore !
- 4 : Pourrait vraiment mieux faire.
- 5 : Un jeu tout juste moyen, sans plus.
- 6 : À acheter éventuellement, si on aime le genre.
- 7 : Un bon jeu à de nombreux égards.
- 8 : Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- 9 : Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- 10 : Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

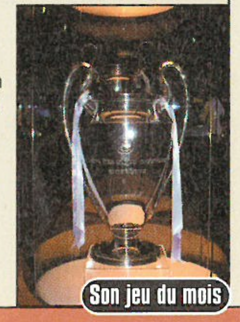
En tant qu'impératrice de la baboulerie, j'ai passé de véritables vacances de tigresse. Je me la suis donné grave à Ibiza où j'ai rencontré plusieurs charmants bellâtres à dresser. D'humeur taquine, j'en ai profité tout l'été. Ils m'apportaient des sodas, me passaient de la crème et... c'est là que j'ai compris que la « Bat Attitude » d'Angel me manquait.



Son jeu du mois : *Super Mario Sunshine (GC)*

Angel

Quoi de mieux pour se détendre qu'un bon gros séjour à Madrid pour retrouver le plaisir des journées à plus de 40° et des soirées dans les pubs à se marrer. Et bien sûr, faire un pèlerinage dans la salle des trophées du Real Madrid, histoire de contempler les neuf Coupes d'Europe. Elle est pas belle la vie ?



Son jeu du mois : *Buffy The Vampire Slayer (Xbox)*

Mister Brown

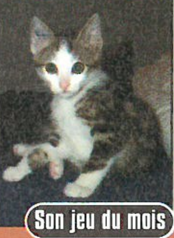
Vincent Cassel et Monica Bellucci, qui habitent en face de chez moi, viennent de faire retaper leur immense appart et ont décidé de se débarrasser d'un miroir géant. Miroir que je me suis empressé de récupérer et qui va on ne peut mieux dans mon modeste deux pièces. Et dire qu'elle se matait le c... tous les matins dedans !



Son jeu du mois : *Project Zero (PS2)*

T.S.R.

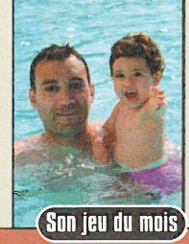
Pas évident de garder les locaux en juillet. La misère, pas un chat. Heureusement, je pouvais préparer la fin d'année. J'ai donc avancé le numéro de décembre. Conclusion, je suis en retard pour celui de septembre et là, Gollum vient de me rappeler qu'il fallait écrire le trombi... Même pas en retard !



Son jeu du mois : *Super Mario Sunshine (GC)*

Trazom

Je tiens à dire à tous les éditeurs sans exception que lors de mes prochaines vacances, je n'emporterai pas mon téléphone portable, et qu'ainsi ils éviteront certainement de m'appeler 4 fois par jour entre deux séances de piscine et de bronzette à la mer. Merci de votre compréhension.



Son jeu du mois : *Resident Evil (GC)*

Gollum

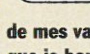
Raah, le doux roulis de la mer, les délicates caresses du soleil, les sèches morsures des billes de paintball, les épiques défis dojoïfiants (spéciale casdédi Bebos) à Dance la freaks, puis le retour à la vraie vie vraie, le manque de sommeil, le bronzage qui s'estompe, la fin...



Son jeu du mois : *Project Zero (PS2)*

Willow

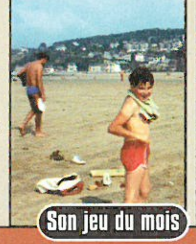
Spéciale dédicace au vieux qui a molesté mes petits cousins de huit ans et qui a ensuite été contraint de quitter rapidement la Corse pour le bien de sa santé (véridique). Eh oui, dans mon pays, on ne plaisante pas avec les c... ! Un grand merci également à celui ou celle qui m'a refilé la varicelle.



Son jeu du mois : *Project Zero (PS2)*

Chris

Je me souviens de mes vacances, enfant, alors que je barbotais dans la mer et que les embruns sauvages fouettaient mon jeune corps imberbe. Quelle insouciance, quelle joie de vivre primaire et touchante ! Devenu adulte, je passe l'été à jouer en réseau. C'est ça la théorie de l'évolution.



Son jeu du mois : *Resident Evil (GC)*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Resident Evil (GC)


Super Mario Sunshine (GC)


Project Zero (PS2)


Tekken 4 (PS2)

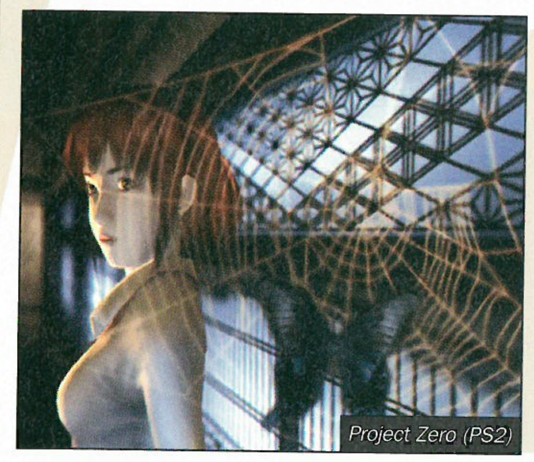
TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	30 pts	-7	↓
2.	ICO (PS2)	25 pts	-3	↓
3.	Resident Evil (GC)	21 pts	+6	↑
4.	Final Fantasy X (PS2)	11 pts	-3	↓
5.	Project Zero (PS2)	12 pts	Nouveau	
	Winning Eleven 6	12 pts	-1	↓
	Silent Hill 2 (PS2)	12 pts	=	
6.	Halo (Xbox)	10 pts	=	
7.	Medal of Honor En Première Ligne (PS2)	8 pts	=	
8.	Super Mario Sunshine (GC)	7 pts	Nouveau	
9.	Castlevania Night White Concerto (GBA)	5 pts	-4	↓
	V-Rally 3 (PS2)	5 pts	=	
10.	GTA III (PS2)	4 pts	-6	↓
	Shenmue (La série/DC)	4 pts	Retour Top	

JOYPAD MÉGASTAR

Avec la rentrée, la distribution des bons points peut reprendre. Rappelez-vous, même s'il ne s'agit pas d'une science exacte, a priori au bout du huitième bon point, les titres testés officiellement reçoivent notre hommage à nous : le Mégastar ! Et là, c'est la classe. Ce mois-ci, Project Zero (PS2), Resident Evil (GC) et Tekken 4 (PS2) se partagent la vedette. Que les mauvais élèves en prennent de la graine !

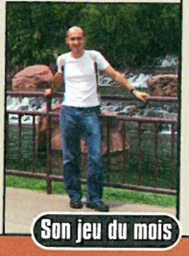

Project Zero (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ...

- Gollum >>>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et The Legend of Zelda (GC)
- Willow >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
- Chris >>>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Final Fantasy XI (PS2)
- Elwood >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Projet BG&E (PS2)
- Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Street Fighter Alpha 3 (GBA)
- Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> Pokémon Saphir & Ruby (GBA) et Tekki (Xbox)
- T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>> Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)
- Trazom >>>>>>>>>>>>>>>> The Legend of Zelda (GC) et Splinter Cell (Xbox)
- RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Final Fantasy Tactics (GBA)
- Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (?) et The Legend of Zelda (GC)
- Angel >>>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3 (PS2, Xbox) et Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
- Karine >>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3 (PS2, Xbox) et The Legend of Zelda (GC)
- Mister Brown >>>>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et SOCOM US Navy Seals (PS2)

Elwood

Houla, calme de chez calme les vacances pour ma pauvre carcasse... Faut dire, tout fout le camp avec ce temps pourri. Paris-plage, donc, quelques jours à la campagne, et en point d'orgue un petit trip Midway à Las Vegas. J'ai fini couleur travers de porc, sauce BBQ. La classe américaine, man !


Son jeu du mois : Resident Evil (GC)

Kendy

J'ai rien à raconter de particulier vu que je suis resté à Paris, passant le plus clair de mon temps à dormir dans mon futon. Parfois, j'avais l'influx nerveux nécessaire pour me lever et aller faire mes courses, me rendre aux gogues, retourner dans mon futon. Bref, des vacances passionnantes !


Son jeu du mois : Tekken 4 (PS2)

RaHaN

Cool ! Ça fait du bien d'être en vacances, une fois l'an. Ça prend toujours un peu de temps pour se détendre après le traumatisant numéro de l'E3, mais je commence enfin à me faire à l'idée qu'on a presque un mois sans bosser. Un mois pour s'évader tranquille. Hein ? Quoi ? Comment ça on s'y remet ?!

Son jeu du mois : Super Mario Sunshine (GC)

Greg

En France, on rentre chez soi le soir et on regarde Lagaf'. Au Japon, on se détend devant une émission où des gens célèbres doivent manger un kilo de glace pilée sans vomir, puis tremper leurs pieds dans un bac de pieuvres et deviner ce qu'ils sont en train de toucher. Enfin de la bonne TV !


Son jeu du mois : Super Mario Sunshine (GC)

Julo

J'ai profité de cette nouvelle période estivale pour ressortir ma vieille tondeuse à cheveux et adopter la coupe qui va bien... Et me revoilà pris au piège : je ne veux pas ressembler à un bidasse plus longtemps, alors je laisse pousser, puis je passe rapidement en mode « Kiki le singe », alors je tonds à nouveau !


Son jeu du mois : Project Zero (PS2)

Machine **GameCube** Genre **Survival-Horror**



Resident Evil



Apparemment désireux de ne pas décevoir son public, Capcom nous offre ici une version mortelle, dans tous les sens du terme, de son mythique Resident Evil. Comme dirait Rotten Shoulders, mon copain le zombie : les bras m'en tombent...

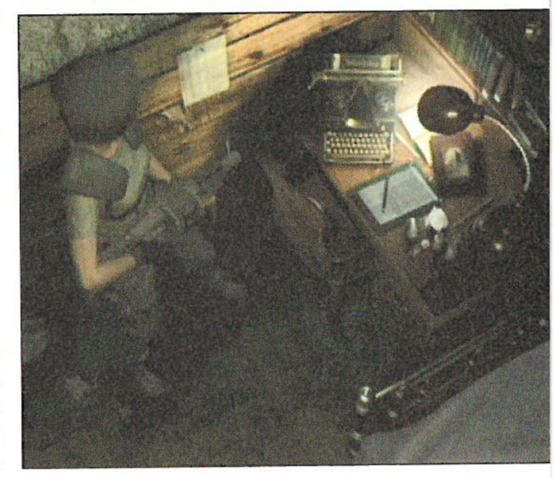
Les joueurs se divisent en deux catégories : ceux qui se sont essayé à Resident Evil (ou Biohazard) lors de sa sortie, au tout début, en 1996, et puis les autres, qui n'ont pas pris le phénomène survival-horror de plein fouet et qui n'ont pas sué de la paume des mains jusqu'à la pointe des doigts de pied en tenant leur paddle PlayStation de façon crispée. Car quoiqu'on en dise maintenant, alors que certains sont désormais un peu blasés, à l'époque de sa sortie Resident Evil a vraiment mis une claque à tout le monde. Impossible de s'y essayer sans que cela ne laisse quelques séquelles. Enfin, des séquelles... disons plutôt des souvenirs forts, rappelant frissons d'angoisse et excitation profonde lorsqu'on repense au premier zombie que l'on a maladroitement abattu. Et puis, les années ont passé, les versions de Resident se sont succédé et le premier épisode est resté dans son écrin invisible, perdu dans l'esprit de ces joueurs de la première époque. Retrouver LE Resident Evil des origines sur GameCube fait donc figure d'événement. Un événement qui, nous allons le voir maintenant, tient toutes ses angoissantes promesses. Préparez les cartouches de shotgun, ça va saigner !

Le malheureux zombie qui gît à vos pieds était un de vos équipiers.



L'acte héroïque de Richard sauve certainement la vie de Jill. Il y laissera la sienne...







Ce pauvre homme semble avoir fait sa dernière prière en rendant l'âme.

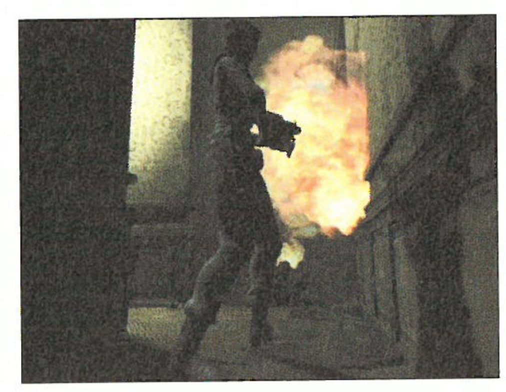
Plus qu'un remix : une résurrection

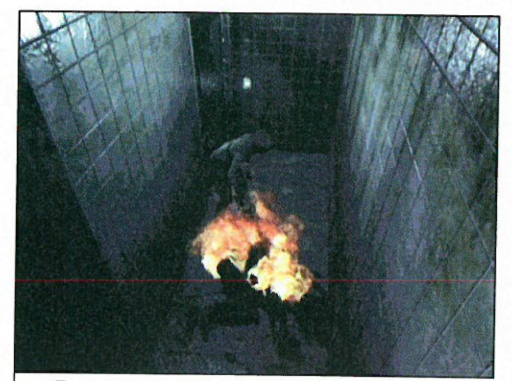
C'est marrant, mais quand j'ai commencé à jouer à Resident Evil sur GC, je me suis dit que j'allais avoir droit au premier Resident en plus beau, et puis basta. Il faut dire que je n'ai pas lu le test import du père Gollum (c'est pas que je trouve qu'il écrive comme un manche hein, ce serait même plutôt le contraire, mais j'aime bien découvrir certains jeux par moi-même), je suis donc arrivé devant ce titre comme l'enfant qui vient de naître, vierge et prêt à m'y essayer avec des yeux innocents. À cet égard, force est de constater que plein de choses ont changé. Si le scénario de base et l'intrigue restent en gros les mêmes, il y a plein de détails supplémentaires, d'endroits nouveaux à explorer et d'énigmes inédites qui font de ce Resident Evil GC une version réactualisée avec talent qui n'a finalement plus grand-chose à voir avec le jeu original. On va dire que le « squelette » du jeu est là, mais on peut estimer avoir droit à au moins 50 % de nouveautés. Capcom est certes le roi du recyclage, mais lorsque c'est fait avec autant de talent, on ne peut que s'incliner. S'essayer à ce titre en ayant en mémoire des sou-

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Survival-Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre de DVD de jeu	2
Spécial	Bonus quand jeu fini
Existe sur	PSone et Saturn





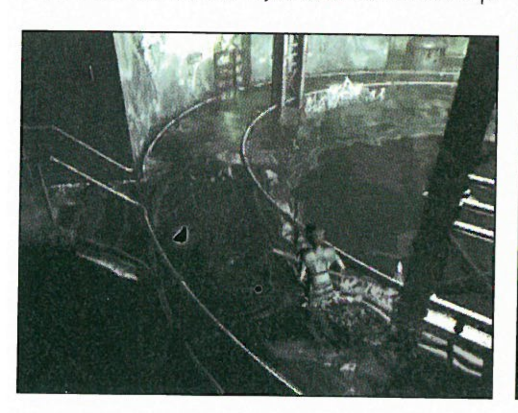


Pour vous débarrasser d'un zombie, rien ne vaut un bon barbecue.

venirs vieux de cinq ans procure des sensations géniales. On se remémore peu à peu chaque scène importante, de l'intro kitsch filmée en noir et blanc (remplacée par des images de synthèse plus parlantes ici) au premier zombie qui se retourne vers vous, jusqu'au couloir où apparaissent brusquement les chiens (il se passe un truc rigolo d'ailleurs à cet endroit), ou encore cette cinématique qui montre en vue subjective l'arrivée du premier Hunter... C'est vraiment jouissif ! Il faut évidemment, je le répète, avoir joué au premier Resident pour posséder tous ces éléments de comparaison. On passe en fait son temps à essayer de découvrir de quelle façon le jeu va nous surprendre, car Capcom sait que son public est constitué en grande partie de « vieux » joueurs qu'il faut savoir étonner. Et le développeur japonais réussit la plupart du temps magistralement son pari. Impressionnant. Évidemment, quelqu'un qui n'a jamais touché au jeu auparavant aura la chance de pouvoir s'essayer directement à la version ultime de la série. Bref, que vous soyez un vétéran ou bien un débutant, ce jeu a de toute façon de quoi vous séduire. Très fort.

Beau comme une tête qui explose

Je n'ai ni le temps ni la place de revenir sur ce qui fait la particularité de Resident Evil dans le détail. Tout le monde connaît les zombies qu'on peut abattre au pistolet, à la grenade, au magnum ou encore au lance-flammes (liste non exhaustive). Le couteau de survie est toujours disponible mais il faut donner au moins 20 coups sur un zombie pour l'abattre, j'ai vite abandonné. Tout le monde connaît également les chiens faméliques aux crocs féroces, le passage avec les araignées velues qui vous figent le sang (ça marche super bien avec les filles, essayez !), les corbeaux attentifs aux croassements inquiétants ou encore les Hunters, ces espèces de crapauds mutants super rapides qui vous donnent des nœuds à l'estomac pendant la dernière partie du jeu. Mais dans cette version GC, il y a aussi les zombies qui « ressuscitent », ces saloperies de Crimson Heads qui se précipitent sur vous comme des fous furieux (la première fois ça surprend !). Pour vous en débarrasser, vous devez brûler les cadavres – s'ils sont les uns sur les autres, c'est encore mieux – lorsqu'ils sont encore à terre, avec votre petite fiole de kérosène ou bien grâce à une grenade incendiaire (mais là, c'est un peu du gâchis). Le jour où ils inventeront les jeux en odorama, on va bien se marrer... Autre solution : leur faire exploser la tête au shotgun. Un zombie décapité vous foutra éternellement la paix. Les requins dans l'aqua-ring sont bien flippants aussi (surtout le gros), ainsi que Lisa, cette créature grotesque dans sa cabane, au fond des bois... Il y a des séquences dans le jeu qui dépassent le simple sentiment d'horreur pour plonger dans un trip plus glauque, qui fait un peu penser à Silent Hill. À la dimension horrifique s'ajoute donc un aspect psychologique plus important qu'auparavant qui étoffe un peu l'ensemble, lui donne plus d'épaisseur. En ce qui concerne les combats proprement dits, signalons une nouveauté assez réjouissante : les armes de protection au corps à corps. Lorsque vous êtes en train de vous faire croquer par un zombie, affectueux jusqu'à la mort dans son étreinte,

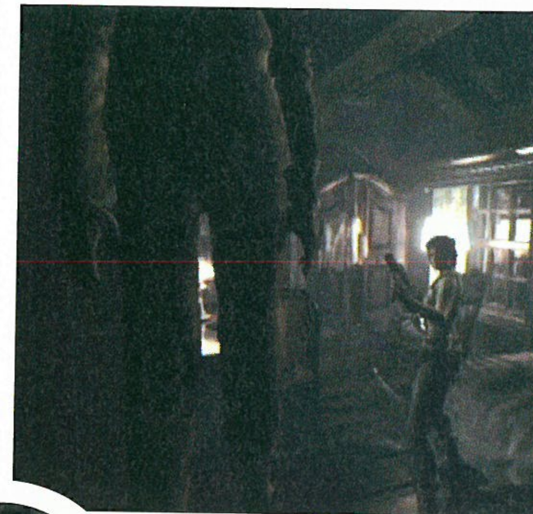




Les reflets sur le sol mouillé donnent un effet photo-réaliste.







Les angles de vue de certaines scènes sont particulièrement bien trouvés.



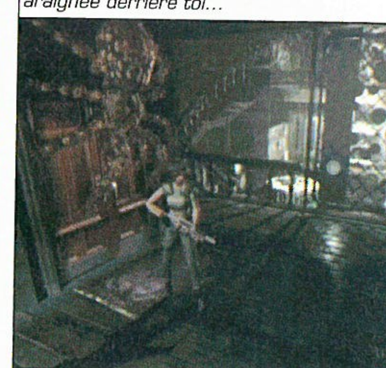
Lorsque les Hunters envahissent le manoir, l'ambiance devient tout à coup encore plus angoissante. Sales bestioles !

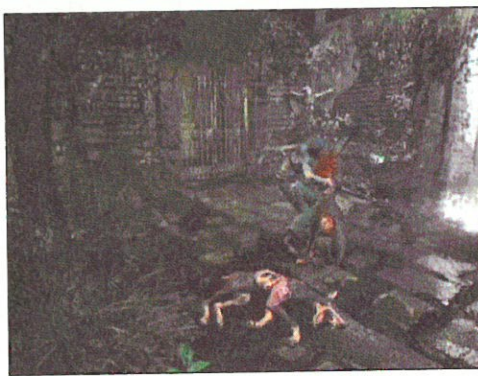


Jill est carrément mignonne dans cet épisode. Merci Mr Capcom.

La fameuse plante 42 va vous donner du fil à retordre. Vous pouvez l'abattre « à la dure » ou bien utiliser des produits chimiques.

Euh, Jill, il y a une petite araignée derrière toi...







Le rendu de l'eau, dans le jeu, se révèle tout simplement magnifique.

Les chiens ne sont guère dangereux si vous attendez le dernier moment pour leur tirer une décharge de chevrotine dans la gueule. Bon, parfois ils arrivent quand même à vous choper...

vous avez la possibilité de l'achever brusquement d'un coup de décharge électrique, en lui fourrant une grenade dans ce qui lui reste de bouche (tirez dessus pour que ça explose plus vite !) ou bien encore en lui plantant une dague dans la tête. Dans mon immense et virtuelle cruauté, je dois avouer que c'est un spectacle dont je ne me lasse pas.

Option zéro défaut

Resident Evil propose toujours deux aventures parallèles complémentaires, selon que vous incarniez Chris Redfield ou Jill Valentine. Les deux personnages principaux ne partent pas avec les mêmes objets et les mêmes armes, et ils n'ont pas les mêmes avantages (briquet toujours disponible pour Chris, passe-partout pour Jill, etc.). Le scénario, plus étoffé qu'on pourrait le croire au premier abord, vous invite à découvrir une vaste machination au travers des multiples documents et indices que vous allez trouver dans le jeu. Vous feriez bien de prêter attention à chacun d'eux pour résoudre les nombreuses énigmes – inédites – qui se poseront à vous pendant le jeu. Les respirations au niveau du gameplay, servies par des cinématiques en images de synthèse ou temps réel, interviennent toujours au bon moment et vous donnent constamment envie d'avancer pour en savoir davantage. Ah, un petit détail avant que j'oublie : pour les « tacherons » de la boussole, comme moi, qui se paument toujours dans les jeux, il est bon de signaler que la carte est cette fois « intelligente ». Les endroits explorés dans lesquels il reste quoi que ce soit à faire (récupérer une plante ou des munitions, lire un document, etc.) sont colorés en rouge, tandis que les endroits « nettoyés » sont verts. Un détail, peut-être, mais qui m'a été personnellement très utile. En ce qui concerne la réalisation – je me suis gardé le meilleur pour la fin – il n'y a rien à dire, si ce n'est, tout simplement, bravo. Question gestion des ombres, des lumières, reflets sur les différentes surfaces (le marbre par exemple) et souci du détail en général, Resident Evil est peut-être le jeu le plus réussi que j'ai jamais vu, esthétiquement parlant. Je n'exagère pas. Chaque décor fait figure de véritable tableau et on a droit à des scènes photo-réalistes totalement bluffantes (lorsqu'il y a de l'eau dans le décor, vous pouvez être sûr que c'est super réussi). Bref, pour toutes ces raisons et parce que Resident Evil regorge de surprises (finir le jeu une fois, c'est profiter d'un quart de ce qu'il propose), on peut estimer que cette version GC est la plus réussie de toutes. Si vous n'êtes pas d'accord, venez à la rédaction et demandez Gollum. C'est le gars qui joue avec un Beretta et des grenades au fond du couloir, à droite, après les dépouilles de quelques lecteurs contrariants...

Chris



Après la fin ?

Eh bien, après la fin, on a accès à plein d'options, je vous l'ai déjà dit. Pour entrer davantage dans le détail sans tout vous dévoiler pour autant, disons que, comme d'habitude, lorsque vous terminez le jeu en moins de 3 ou 5 heures, vous avez droit à des armes bonus surprises. Forcément, le mec qui finit le jeu en moins de 3 heures connaît le jeu par cœur ; Capcom a donc eu l'à-propos de filer un bon gros rocket launcher des familles à munitions illimitées pour que le vétéran s'amuse à tout éclater sans se prendre la tête. Ce n'est pas nouveau, mais bon... Le coup des costumes supplémentaires est également toujours d'actualité, et c'est en terminant le jeu que vous délockez le mode Hard, auparavant inaccessible. Il y a encore 2, 3 petites choses, mais je vous laisse la surprise... Quant aux différentes fins possibles, sachez qu'il en existe plusieurs, et pour Chris, et pour Jill. Cela se joue à pas grand-chose et dépend surtout des personnages que vous avez réussi à sauver... ou pas.





Technique
Forcément, quand on compare avec le jeu PSone, c'est un gouffre qui sépare les deux versions.



Esthétique
Allez hop, la note maxi pour un jeu véritablement magnifique. Il faut juste aimer le style.



Animation
Jouabilité à la Resident (donc perso un peu raide) mais les ennemis bougent bien.



Maniabilité
Le paddle GC permet de manipuler son perso aisément. Plusieurs configurations possibles.



Sons
Silences angoissants où l'on tend l'oreille et musiques d'ambiance parfaites.



Durée de vie
On peut – on doit – rejouer à RE plusieurs fois pour en profiter pleinement.



Plus
Un jeu terrifiant de beauté.
On débloque pas mal de trucs le jeu fini.
Le trip revival ultime pour les fans.

Moins
Pour dire un truc : les angles de caméra de temps en temps.



Note d'intérêt

Plus loin...

Le Resident Evil qui nous a servi pour ce test est en fait le jeu américain. Electronic Arts nous a toutefois précisé que la version française du jeu serait strictement identique, avec des sous-titres (les voix resteront donc en anglais, ce qui est très bien) dont nous ne pouvons malheureusement pas estimer la qualité. Resident Evil n'est toutefois pas très compliqué à traduire, tout devrait donc bien se passer... En ce qui concerne le 60 Hz, il sera également présent, c'est confirmé. A priori, il n'y a donc rien à redire...

L'avis de Chris

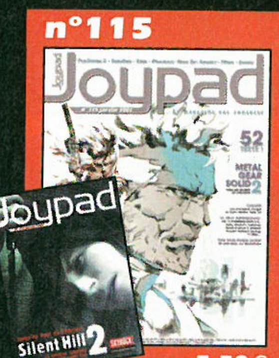
On peut certes estimer que Resident Evil a perdu de sa force après toutes ses années. L'effet de surprise n'est évidemment plus le même et certains ne retrouveront jamais leurs émotions premières. Mais le jeu reste admirable, dans le fond et dans la forme, et il ne saurait guère souffrir de critiques quant à ses « horrifiques » qualités.

L'avis de Gollum

Les souvenirs de Resident Evil sur PSone étaient restés ancrés dans mon inconscient. Aujourd'hui, sur GameCube, ce remake décuple l'angoisse initiale, transcende son effroyable « beauté », permet de ressentir de nouvelles émotions... et apporte mille et une nouveautés ! Gameplay rodé et prouesse esthétique pour un titre mythique.

Up-gradez votre Collection

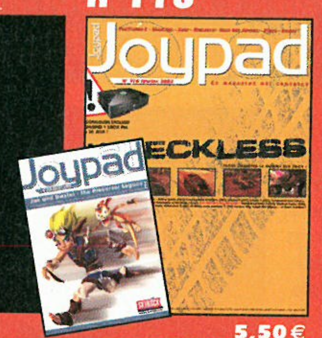
n°115



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Silent Hill 2 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Wreckless (Xbox).
EXCLUSIF : Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox).
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), les lancements US de la Xbox et de la GameCube.
REPORTAGES : Medal of Honor Frontline (PS2)...
ZOOMS : Star Wars Rogue Leader (GC), Halo (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Amped (Xbox), DOA 3 (Xbox), SSX Tricky (GC), Tony Hawk's 3 (GC)...
TESTS : Dropship (PS2), Evil Twin (PS2), Rez (DC)...
ARCADE : SoulCalibur II, Virtua Athlete...

n°116

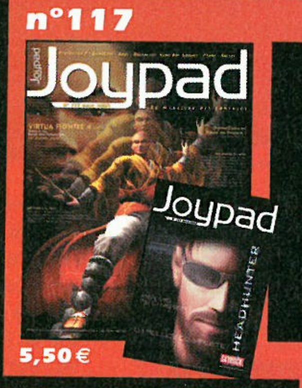


5,50 €

CADEAU : La solution complète de Jak and Daxter (PS2).
EXCLUSIF : Wreckless (Xbox), Malice (Xbox, PS2), Fellowship of the Ring (Xbox).
ÉVÉNEMENT : ICO (PS2).
REPORTAGE : Turok Evolution (PS2, GC, Xbox).
ZOOMS : Super Mario Advance 2 (GBA), Gran Turismo Concept (PS2), Sonic Adventure 2 Battle (GC), Sonic Advance (GBA), Winning Eleven 5 (PS2), Zero (PS2), Final Fantasy X (PS2), Silent Hill 2 (Xbox)...
TESTS : Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2), Ecco the Dolphin (PS2), Max Payne (PS2), Headhunter (PS2), Ace Combat 04 (PS2)...

n°117

CADEAU : La solution complète de Headhunter (DC, PS2).
DOSSIER : La Xbox.
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2), biohazard (GC), The Thing (PS2, Xbox), Rallisport Challenge (Xbox), Commandos 2 (PS2, Xbox).
REPORTAGES : Acclaim, V-Rally 3 (PS2), TD Overdrive (PS2, Xbox).
ZOOMS : Magical Vacation (GBA), Grandia Xtreme (PS2)...
TESTS : Halo (Xbox), Amped (Xbox), ICO (PS2), Munch's Oddysee (Xbox), Final Fantasy VI (PSone), Herdy Gerdy (PS2), Kessen II (PS2)...



5,50 €

n°118

CADEAU : La solution complète de Metal Gear Solid 2 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Stuntman (PS2, Xbox)...
INTERVIEW : Shigeru Miyamoto.
REPORTAGES : Moto GP (Xbox), TOCA Race Driver (PS2).
ZOOMS : Onimusha 2 (PS2), Virtua Fighter 4 (PS2), Space Channel 5 Part 2 (PS2)...
TESTS : Jet Set Radio Future (Xbox), Rallisport Challenge (Xbox), DOA 3 (Xbox), Golden Sun (GBA), PSO Ver. 2 (DC), Genma Onimusha (Xbox), Wreckless (Xbox)...
ARCADE : SoulCalibur II, Guilty Gear XX...

5,50 €

n°119



5,50 €

CADEAU : La solution de Golden Sun (GBA).
AVANT-PREMIÈRE : Coupe du Monde FIFA 2002 (PS2, GC, Xbox, PSone), Suikoden III (PS2).
ÉVÉNEMENT : V-Rally 3 (PS2).
REPORTAGES : Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2), Tom Clancy (PS2, Xbox, GC).
DOSSIER : Tout sur le GameCube.
ZOOMS : biohazard (GC), Tekken 4 (PS2), Wild Arms Advanced 3rd (PS2), Kingdom Hearts (PS2), Kyôjin No Doshin (GC), Sega Soccer Slam (GC)...
TESTS : Star Wars Rogue Squadron II (GC), Wave Race (GC), VF 4 (PS2), Deus Ex (PS2), Luigi's Mansion (GC), Super Smash Bros. Melee (GC)...

n°120

CADEAU : La solution intégrale d'ICO.
AVANT-PREMIÈRE : MechAssault et Crimson Skies (Xbox), Yager (Xbox).
ÉVÉNEMENT : Turok Evolution (Xbox, PS2, GC).
REPORTAGES : Spécial Sony, Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox), Activision, les super-héros d'Infogrames.
DOSSIER : Tout sur les jeux de tennis.
ZOOMS : Winning Eleven 6 (PS2), Armored Core 3 (PS2), 007 Agent Under Fire (GC), Zettai Zetsumei Toshi (PS2)...
TESTS : Final Fantasy X (PS2), Medal of Honor En Première Ligne (PS2), Spider-Man (PS2, Xbox), Super Mario Advance 2 (GBA), Coupe du Monde FIFA 2002 (PS2, Xbox, GC), Moto GP URT (Xbox)...



5,50 €

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86
87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120

À 5,50 € le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... €

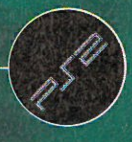
RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité. Soit un total de .... €**

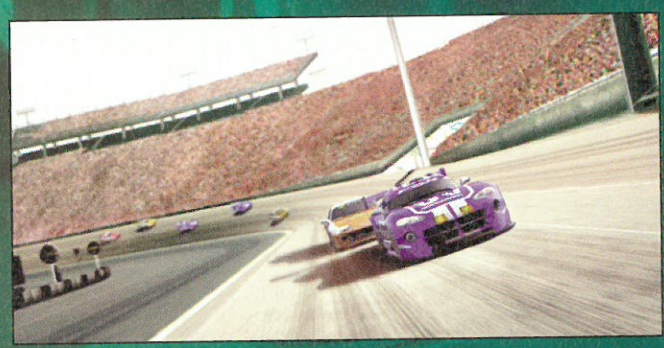
MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ⎣⎣⎣⎣⎣⎦ Ville ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9



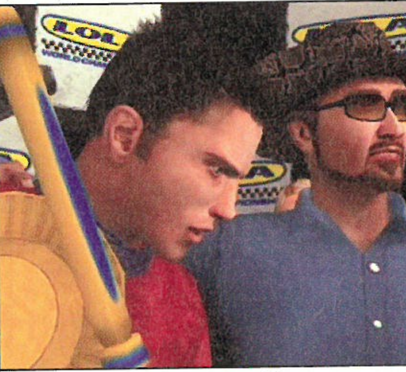
TOCA Race Driver



Durant de nombreux mois, le nouveau TOCA nous a promis monts et merveilles en affichant clairement sa volonté de révolutionner le genre... Incarner un pilote et le faire évoluer durant toute une carrière, tel est le programme auquel nous avons enfin pu nous essayer !

Pour ce quatrième volet, les développeurs du Juice Studio de Codemasters ont en effet voulu donner dans l'originalité en s'attachant fièrement à un vrai concept innovant. La course auto est un genre largement éculé, qu'ils ont tenté de dépoussiérer en offrant plus d'immersion et de personnalité à leur titre. L'idée de base fut donc de proposer au joueur d'incarner non pas une série de caisses froides et sans âme dans un championnat fantomatique, mais un vrai pilote de chair et de sang, le jeune Ryan McKane, du début de sa carrière jusqu'aux plus hautes sphères de la course automobile. Il a une histoire (son père était un grand pilote, décédé suite à un crash en pleine course), des proches (un mécano qui connaissait papa McKane, une jeune latino dont il tombe amoureux, un frère qui évolue déjà en championnat), de l'ambition (grimper les échelons et devenir champion du monde) et des motivations (venger la mort de son père et faire briller à nouveau son nom)...





Lorsque vous aurez gagné le championnat du monde, Jack vous pistonnera pour la catégorie Elite.

Le jeu de caisses dont vous êtes le héros

Mais parlons de tout cela plus concrètement, maintenant qu'on en a enfin la possibilité ! Pour vous mettre dans le bain, le jeu commence par deux cinématiques d'intro : tout d'abord, la mort « accidentelle » du papa devant les yeux terrorisés d'un Ryan encore gamin, puis la première poignée de main de ce dernier, 10 ans plus tard, avec un mécano et un coach éleveur de champions. Ensuite, on découvre rapidement la sympathique interface (cf. encart) pour vite se lancer dans le cœur du sujet : le mode Carrière. Toute l'histoire se déroule ici. Après avoir trouvé une écurie, vous pourrez vous lancer dans l'un des 13 championnats, divisés en 4 catégories. But du jeu : se placer au mieux (au moins 6e sur 14) durant toutes les courses qui suivent pour gagner et cumuler de précieux points. Ces derniers vous permettront de grimper de catégorie en catégorie, d'obtenir de nouvelles offres de la part des écuries et de gravir les échelons jusqu'au championnat du monde. Selon votre réussite, des cinématiques s'enclencheront entre les courses, levant peu à peu le voile sur le scénario. La qualité de ces scènes est franchement satisfaisante et, à quelques exceptions près, même les doublages en français sont de bonne facture... Bon, c'est pas Hollywood non plus, c'est vrai qu'avec mon pote Ludo (un gars super talentueux), on faisait des trucs vachement plus inventifs à la caméra Vidéo8, mais après tout, on ne va pas se mettre à épiloguer là-dessus : cette scénarisation donne beaucoup de personnalité au jeu. Un petit plus vraiment agréable à découvrir, qui donne envie d'avancer... Mais penchons-nous maintenant sur le jeu, le vrai.

Ce genre d'accrochage est toujours aussi sympa, mais pénalise malheureusement beaucoup moins qu'avant.

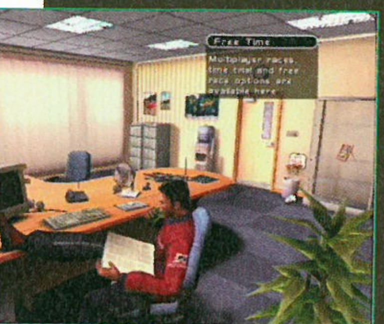
La dérive TOCA

Ouch ! Ça commence mal. Sans vouloir donner un cours d'histoire, rappelez-vous que les deux premiers TOCA représentaient de véritables pointures en termes de simulation sur PSone, tandis que le troisième (WTC) s'était déjà permis un écart grand public en rendant la jouabilité plus tolérante, plus

fiche technique

Éditeur	Codemasters
Développeur	Codemasters/Juice Studio (G.-B.)
Genre	Course auto
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	38
Spécial	-
Existe sur	Xbox et GC bientôt

L'interface sympatoche



Un petit mot sur l'interface de TRD, originale puisque presque totalement dénuée de menus ! Depuis le bureau de Ryan, vous pouvez emprunter la porte de droite pour aller dans la pièce « temps libre », ouvrir les casiers pour régler les options, mater la carte du monde des défis, ou encore allumer votre PC pour consulter vos e-mails et choisir l'offre d'emploi qui vous convient pour la saison à venir. Le tout est assez vivant ; vous remarquerez même des petits détails qui changent à chaque fois : Post-it sur l'écran du PC, ventilateur, radio allumée, nouvelles coupes dans la vitrine, etc. Rigolo.

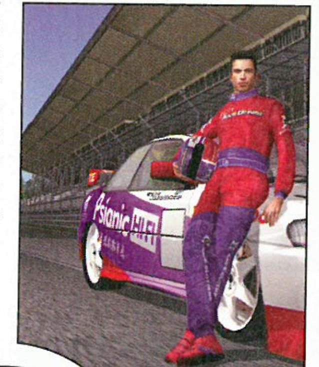


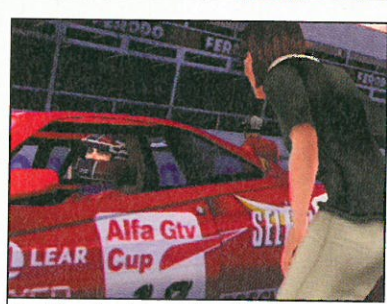
Un 4e épisode qui gagne en originalité mais perd en gameplay…

Sur la fin, les courses gagnent un peu en intensité, mais le mode Carrière est globalement trop facile.

arcade. Un compromis qui avait déçu pas mal de monde, même si les talentueux développeurs nous avaient gratifiés de modèles physiques simplifiés mais toujours assez sophistiqués… Et puis, il y avait ces sacro-saintes déformations de carrosseries et ces dégâts mécaniques, qui ajoutaient tellement au gameplay de TOCA par rapport à celui de Gran Turismo ! Les vitres se brisaient, les pneus se crevaient, les morceaux de tôle froissée s'envolaient et restaient d'un tour à l'autre sur la piste… Que de bons souvenirs ! L'aspect purement graphique souffrait de cette gestion physique, mais les sensations étaient excellentes et l'immersion garantie… D'autant qu'une vue cockpit était déjà de la partie, le genre de détail qui ne nous laisse pas indifférents ici. Bref, tout cela pour dire que c'est exactement la même chose aujourd'hui avec ce quatrième épisode de la série : une génération de console plus tard, et le jeu est encore franchement moche à regarder par rapport à Gran Turismo ! Mais les déformations sont toujours de la partie, la vue cockpit aussi, on trouve 14 voitures sur la piste et les bruitages ont atteint un degré de réalisme absolument jouissif. Techniquement, le rendu du bitume et les effets spéciaux sont sympas, les bagnoles sont super bien modélisées, mais pour le reste, le moteur souffre d'un clipping prononcé, les décors sont assez froids et vides, tout comme les tribunes… Bref, le premier coup d'œil est assez fatal ! Cela dit, le point le plus gênant ne réside pas là : quand je vous parle de la « dérive TOCA », je pense bien entendu à la jouabilité, qui devient ici encore plus arcade que dans l'épisode précédent ! La direction est anormalement brusque, on ne sent pas du tout le poids des voitures ni le transfert des masses, on retarde les freinages sans se soucier des trajectoires, bref, on nous pousse à y aller comme des porcs ! Dommage, car on trouve tout de même des réactions réalistes dans certaines situations (notamment à grande vitesse), tandis que les passages dans le bac à sable sont toujours très pénalisants. Autre problème important, le plus décevant même : les dégâts ne pénalisent plus autant qu'avant. Du coup, vous y porterez moins d'attention et n'hésiterez même pas à rentrer à fond dans vos adversaires… L'immersion en prend un coup. Question gameplay, on a le sentiment que les développeurs ont décidé de laisser tomber ce qui rendait leur série si attrayante et surtout si unique.

Julo





Rien à voir avec le scénario, mais de temps en temps, votre coach viendra vous encourager ou vous mettre la pression avant les courses.



Notes

14 Technique
Malgré ses faiblesses esthétiques, le moteur gère 14 voitures, des dégâts et des modèles physiques sympas.

12 Esthétique
De jolis effets spéciaux, mais mis à part les cinématiques, le jeu n'est pas super beau à regarder !



Animation
À quelques baisses de frame-rate près, le jeu tourne plutôt bien, même à plusieurs.



Maniabilité
TOCA devient plus arcade, c'est décevant mais la jouabilité reste de bonne facture.



Sons
Les moteurs vrombissent, les pneus crissent et la tôle se froisse avec un grand réalisme : excellent !

15 Durée de vie
La Carrière est sympa, mais trop facile. Autres modes classiques et efficaces, nombreuses pistes et caisses…



Plus
Le mode Carrière.
Les dégâts.
Les bruitages.



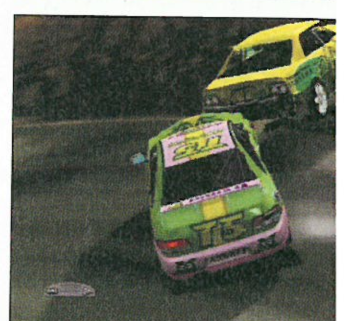
Moins
Trop arcade !!!
Les graphismes.
Un peu trop facile.



Note d'intérêt

Plus loin…

Je vous ai essentiellement parlé du gameplay et du mode carrière de TRD, parce qu'il le fallait bien, mais rassurez-vous : le jeu compte également un mode « Temps Libre » dans lequel vous pourrez organiser des courses simples, Contre la montre ou Multijoueur jusqu'à 4 en écran splitté. Du classique efficace largement paramétrable.



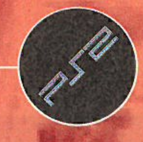
L'avis de Julo

Je suis particulièrement attaché à cette série qu'est TOCA, mais question jouabilité, cet épisode encore plus arcade m'a pas mal déçu… Cela dit, il faut saluer l'initiative franchement sympa du mode scénarisé, le contenu « respectablement » complet du reste et l'aspect toujours unique du gameplay.

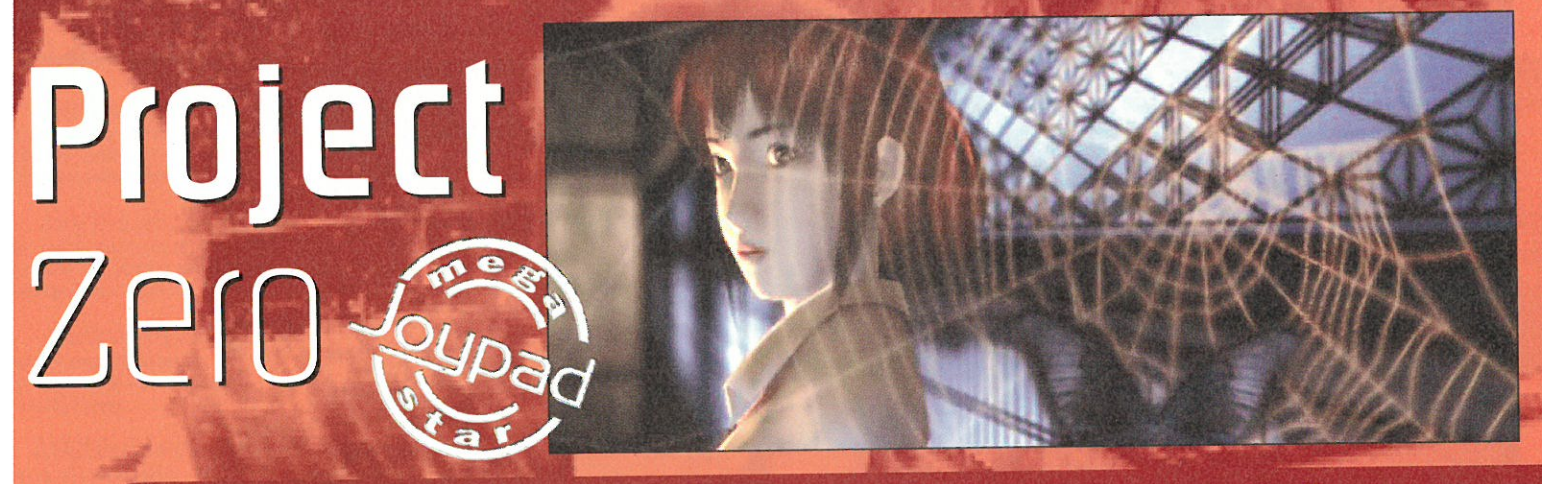
L'avis de Trazom

Ce TOCA-là est loin des deux premiers volets. Beaucoup plus arcade, il risque de frustrer plus d'un puriste, d'autant que sa difficulté n'est pas très élevée. Néanmoins, le jeu tient la route, sans innover réellement, si ce n'est par le scénario plutôt marrant à suivre et les multiples challenges à relever. Un bon petit jeu de course.

Machine PlayStation 2 Genre Survival-Horror



Project Zero



Révolutionner un genre comme le survival-horror n'est pas chose facile pour un développeur, Tecmo n'y est d'ailleurs pas plus arrivé qu'un autre ! Cela dit, Project Zero sort du lot en réveillant de vrais sentiments d'angoisse et de peur chez le joueur… Mine de rien, ça faisait bien longtemps qu'on n'avait pas flippé comme ça !

Dans une province japonaise, un vieux manoir hanté. Les villageois du coin osent à peine en parler et ne s'en approchent même plus depuis des décennies… Il y a bien longtemps y vivait la famille Himuro, aujourd'hui complètement décimée, mais toujours connue pour les rites shinto atroces et cruels qu'elle exerçait dans ces murs. Un jeune journaliste du nom de Mafuyu osera malgré tout pénétrer dans la sombre baraque maudite, au début de l'aventure. Il enquête sur la disparition d'un ami écrivain qui avait, semble-t-il, tenté l'expérience quelques mois plus tôt. Malheureusement, notre petit gars ne tardera pas à s'évaporer, lui aussi… Sans nouvelles depuis des semaines, sa sœur Miku est désormais bien déterminée à passer à son tour le pas de la porte d'entrée du manoir Himuro. Attention, vous allez vivre avec elle un grand moment de flippette !

Ces énigmes reviennent durant toute l'aventure, pour chaque porte importante.



Se faire toucher par un fantôme vous enlèvera une grosse partie de la barre de vie.



La qualité impressionnante de la réalisation et de l'esthétique nous a franchement surpris.

Du survival-horror classique ?

Oui et non. Dans la peau de Miku, vous commencerez ainsi l'aventure dans le hall d'entrée du manoir. Cette pièce est extrêmement sombre, comme toutes les autres, et vous devrez vous repérer dans l'espace grâce à votre lampe torche, comme dans Silent Hill. Pas de zombies à combattre ici, on donne plutôt dans le folklore traditionnel des fantômes japonais. Notre frêle héroïne ne dispose pas non plus d'armes à feu ni de pioche rouillée, mais simplement d'un vieil appareil photo… On ne rigole pas, c'est très sérieux : cet appareil mystérieux appartenait à la défunte mère de Mafuyu et Miku, qui était médium (les enfants en ont d'ailleurs hérité certains dons), et il est capable d'emprisonner des fantômes sur la pellicule. Pas d'autres moyens de lutter contre les créatures ectoplasmiques qui rôdent partout dans la maison. Les dégâts que vous infligez aux ennemis dépendent directement de votre cadrage et vous gagnerez plus ou moins de points selon la qualité de vos clichés. Grâce à eux, vous pourrez progressivement augmenter les statistiques de l'appareil et même lui donner de nouveaux pouvoirs (cf. encart). En dehors des combats, prendre des photos vous permettra également d'élucider certains mystères. Notre personnage principal possédant un sixième sens, il lui arrivera par exemple de sentir une force à un endroit précis d'une pièce. Hop, un petit coup de flash et vous vous apercevrez que la photo montre un tout autre endroit de la maison… Un seul et unique item pour vous défendre et progresser, voilà déjà une approche nouvelle dans le genre. On se sent facilement impuissant dans les situations tendues, d'autant qu'il suffit de se faire toucher trois ou quatre



Il est possible de faire des combos avec l'appareil lorsqu'il y a plusieurs fantômes à l'écran.

fiche technique

Éditeur	Wanadoo Édition
Développeur	Tecmo (Japon)
Genre	Survival-Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2 (une fois le jeu fini)
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegardes
Nbre d'heures de jeu	10 environ
Spécial	50-60 Hz, interdit aux - de 16 ans
Existe sur	Rien d'autre (bientôt Xbox)

fois pour perdre toute sa barre de vie ! On stresse ainsi rien qu'à l'idée d'avoir à affronter un fantôme en entrant dans une nouvelle pièce, de ne pas avoir assez de pellicule ou d'en gâcher trop en ratant ses photos... Bref, on retrouve enfin, mais d'une manière bien différente, ce sentiment de survie si angoissant dans les bons titres du genre... Maintenant, sorti de cette idée, le reste du gameplay à proprement parler reste très classique. La progression peut même sembler rapidement répétitive : on retrouve les mêmes énigmes pour ouvrir les portes scellées durant toute l'aventure, on ne se voit quasiment jamais bloqué... Du déjà vu sur pas mal de points, certes, mais Project Zero a tellement plus à vous offrir !

Le grand frisson !

Il est temps de parler de l'atmosphère fantastique qui règne ici, de la première à la dernière minute de jeu. Pour les cinéphiles, on est très proche de l'univers du film d'horreur japonais *Ring*. La sensation de solitude dans ce gigantesque manoir se laisse vite oublier, lorsque les premières apparitions de fantômes vous font déjà sursauter. L'excellente mise en scène est assez judicieuse pour vous balancer des tas de trucs flippants pile au bon moment, c'est-à-dire quand vous vous y attendez le moins ! La pièce est vide, vous en visitez chaque recoin avec votre lampe torche, ouvrez finalement une porte et zou, vous apercevez furtivement un homme livide marcher lentement derrière vous ! Vous vous retournez alors pour affronter le doute et... plus personne ! Les feintes du genre sont nombreuses et les véritables combats s'engagent d'un coup, à votre grande surprise. On finit par avoir la sensation d'être perpétuellement entouré, épié ! Quant à l'ambiance sonore, elle accompagne votre progression en vous mettant toujours plus mal à l'aise. Elle est généralement composée de bruits inquiétants, de cris ou de grincements qui se mêlent et se répètent. Son intensité baisse et monte, sans explication, tandis que bruits de pas, ricanements et autres cris d'enfants peuvent vous surprendre sans raison. Durant les apparitions spectrales, ça devient carrément insoutenable : des sons très aigus s'ajoutent aux plaintes douloureuses des fantômes... Brrr ! Le pire, c'est qu'on ne s'y fait pas et qu'on se laisse effrayer durant toute l'aventure ! Même lorsque les cinématiques s'enclenchent, laissant pourtant présager un événement, l'angoisse s'installe irrémédiablement. La réalisation et l'esthétique sont tout aussi réussies : ça a beau être très sombre, on remarque des environnements bien détaillés et fournis en textures, avec un grain particulier et des effets d'ombre et de lumière parfaitement gérés. Contrairement aux autres titres du genre, vous serez également surpris de ne constater aucun « loading » durant les changements de pièce : tout se fait instantanément, en temps réel et sans transition ! Bref, même si l'on ne peut pas dire qu'il révolutionne le genre, Project Zero offre des moments de frousse et d'angoisse dont on avait presque perdu l'habitude, une réalisation irréprochable et un scénario franchement captivant. Un immanquable pour les fans du genre... et pour 49,99 euros, ils ne vont quand même pas se faire prier !

Julo



Le sixième sens de Miku lui permet de repérer certaines choses invisibles...



Une apparition spectrale soudaine, à peine visible.

Un jeu d'horreur surprenant, bien réalisé et à l'ambiance super flippante !

Cheeeeeeeeeeese !



Pensez à déverrouiller rapidement l'option spéciale « voir », qui inonde la pièce d'une lumière jaunâtre. Cela vous permettra de repérer plus vite les fantômes rapides ou ceux qui se téléportent sans arrêt. Pour le reste, il est conseillé d'augmenter d'abord les stats.



Dans ce menu, vous pourrez utiliser vos points pour améliorer la portée, la vitesse et la puissance de votre appareil photo magique. Il est également possible d'ajouter des fonctions spéciales (voir, repousser, ralentir, etc.) qu'on active ensuite pendant le jeu avec L1.



15 Technique
Rien d'exceptionnel mis à par la gestion des lumières, mais tout es propre et tourne bie

18 Esthétique
De grandes qualités en graphism et en mise en scène, pour une ambianc sombre, envoûtante et réellement flippante

14 Animation
Pas de problème d ralentissements, mais le perso court trè lentement et bouge de manière classique

14 Maniabilité
Elle s'en sort bien, mais certain problèmes agacent, notamment le échelles et les changements de caméras

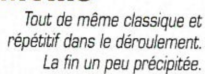
16 Sons
Bruitages classiques à l Resident Evil, mais ambiance sonor excellente, flippante comme il faut

14 Durée de vie
Un classique du genre. One dizaine d'heures, avec un classement à la fin, un mode Battle et un autre niveau de difficulté.

+ Plus
Esthétique, mise en scène, ambiance sonore... C'est super flippant !

– Moins
Tout de même classique et répétitif dans le déroulement. La fin un peu précipitée.

8/10 Note d'intérêt



Le scénario de Project Zero serait basé sur une « histoire vraie »... Moi je veux bien, mais il doit plus s'agir des rites shintos atroces qui furent perpétrés dans le manoir Himuro que des fantômes qui l'habitaient, ou encore que cet appareil photo magique ! Pour plus d'infos, allez lire Business Tiep !



Ce genre d'apparition n'est pas rare et a le don de vous glacer le sang !

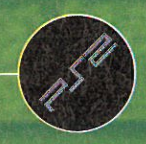
L'avis de Julo

J'ai fini par m'habituer à l'ambiance glauque des différents survival-horror depuis le sacro-saint Resident Evil 1... Et pourtant, cette fois, je dois dire que j'ai vraiment flippé ! Enfin ! C'est précisément cela qui m'a conquis dans Project Zero. À jouer absolument, seul et dans le noir !

L'avis de Gollum

En marge des frissons zombiesques de Silent Hill et Resident Evil, l'approche typiquement nippone de Project Zero détonne. Avec son ambiance fantomatique et traumatisante à la Ring, où le suggéré et les sons comptent autant que le choc visuel, cette aventure déstabilise et glace le sang. Une nouvelle référence de l'effroi !

Machine **PlayStation 2** Genre **Simulateur de cascades**

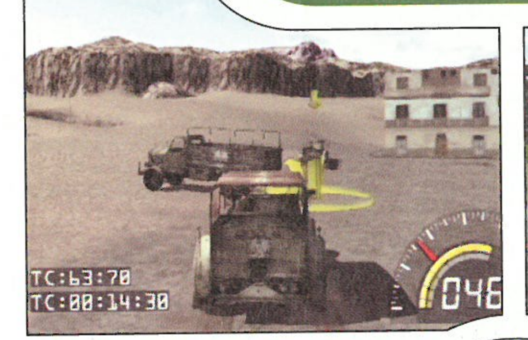


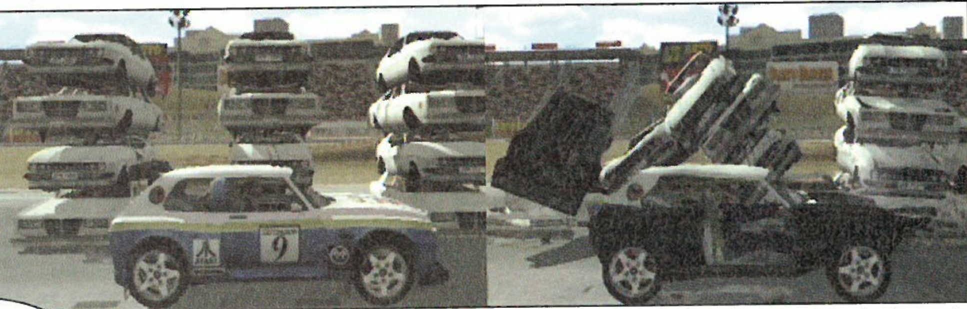
Stuntman





« Je suis l'homme qui tombe à pic, j'ai ma vie entre mes mains. Et si je prends des risques ce n'est jamais, jamais, en vain. D'aventure en aventure, je poursuis mon chemin. Et je prends la vie comme elle vient, car je crois au destin… Lalala lala lala… »





Avant / Après. Ou la preuve par l'image que le système de déformations est quand même bien complexe !

Attendu comme le messie par tous les fans de Driver en mal de tôles froissées, traqué par les férus de concepts originaux, plébiscité par les foules, Stuntman aura su se faire désirer pendant plus de deux ans, avant de révéler enfin le potentiel de-dans-son-for-intérieur ! Alors, pétard mouillé, bombe ludique ou chef-d'œuvre bancal ? Bah, comment dire… Autant vous l'avouer sans détour : Stuntman ne m'a pas fait l'effet bœuf d'un Driver en son temps ! Faut dire qu'on en viendrait presque à être super exigeant par les temps qui courent, limite à demander la lune aux développeurs. Alors quand - à notre sens - ils ne la décrochent pas pour nous, ben on est un peu déçu. Mais laissez-moi vous expliquer plus en détail la raison du pourquoi de ce constat. Plantons le décor : Stuntman est la première simulation de cascades à voir le jour sur console… et ne serait-ce que pour ça, il décroche la palme de l'originalité, face à toutes ces productions tellement standardisées ! Oui, le concept développé par les gars de Reflections sort vraiment des sentiers (ra)battus, oui les jeux de caisses avaient bien besoin de cette bouffée d'oxygène, et oui, l'idée de nous mettre dans la peau d'un cascadeur est sacrément bonne ! Pensez donc, qui n'a pas rêvé un jour de plier gratos des caisses pour les besoins du cinéma, qui n'a pas envié Remy Julienne et consorts, qui n'a pas voulu rejouer les scènes-cultes d'un *James Bond* ou d'un *Indiana Jones*, dans la peau de « celui qui prend des risques » ? Vous ? Alors suivez-moi…

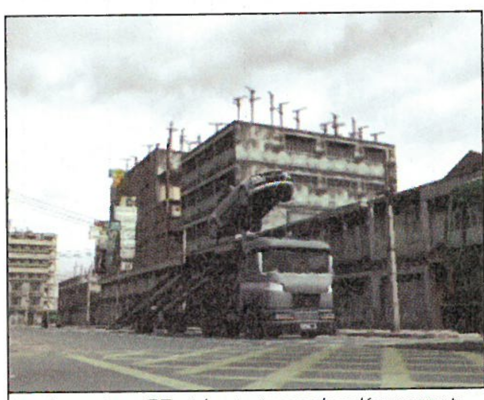
Les replays automatiques profitent de la maîtrise acquise par les développeurs de Reflections sur les deux épisodes de Driver. Superbes !

fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	Reflections (G.-B.)
Genre	Simulateur de cascades
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de cascades	29
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

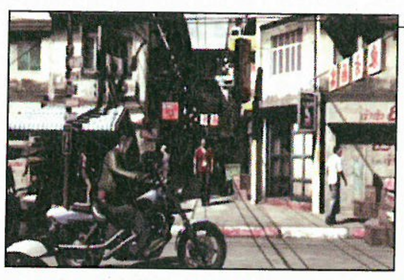
La double inspiration

Pour concevoir l'architecture de Stuntman, Reflections a recyclé deux ingrédients éprouvés : le gameplay et le design général de Driver (facile), et quelques grands classiques du cinéma reconnus pour leurs cascades titanesques. Ainsi, les joueurs familiers de Driver retrouveront à peu de choses près la même jouabilité, faite de dérapages de burnout et de conduite musclée… jusqu'à la vue latérale accessible avec les boutons de la tranche. D'ailleurs, à y regarder d'un peu plus près, on en viendrait presque à considérer Stuntman comme une première ébauche technique d'un Driver 3 d'ores et déjà annoncé… M'enfin, mis à part ces similitudes de pilotage, le nouveau bébé de Reflections s'écarte quand même pas mal de la dynastie Driver… En effet, le jeu est entièrement dévolu à l'exécution de cascades en tout genre comme seul le cinéma hollywoodien sait les mettre en scène. D'ailleurs, les 6 films (aux noms fictifs) pour lesquels vous devrez faire montre de vos talents de métronome du volant sont des repompes affichées de blockbusters reconnus : *James Bond*, la trilogie des *Indiana Jones*, la série-culte *Shérif fais-moi peur* et, plus européen, des films « so british » comme *Arnaques, crimes et botanique*… Voilà pour le background. Dans le fond, Stuntman vous propose de réaliser pour chaque long métrage entre 3 et 5 cascades (25 en tout) qui, une fois menées à bien, seront intégrées sous forme d'extraits dans la bande-annonce des



Le moteur 3D et les textures des décors sont vraiment superbes. Dommage que la liberté de mouvement soit si étriquée.





Lorsque vous aurez bouclé les cascades d'un film, de courts extraits de vos exploits seront intégrés dans des bandes-annonces très classes.

Les autres cascadeurs ne possèdent pas d'I.A. : ils vivent leur vie sans se soucier de vos écarts de trajectoire !

Chaque nouvelle figure imposée est indiquée à l'écran par une voix-off et par un petit schéma.

films. Et là, il y en a pour tous les goûts : Londres, la Louisiane, Bangkok, les Alpes suisses, Monaco, l'Égypte… autant de destinations exotiques qui deviendront, le temps d'un tournage, le théâtre de vos prouesses motorisées.

Dans la pratique, chaque cascade se déroule de la même manière : après un court briefing, vous endossez votre combinaison de cascadeur, prenez les commandes d'un véhicule imposé et devez suivre à la lettre le timing de votre scène. Et quand je dis à la lettre, ça fleure bon le doux euphémisme : au moindre écart de comportement, au moindre faux pas, vous devez reprendre la séquence depuis le début ! Sauter entre deux immeubles, éviter moult obstacles, détruire des éléments du décor, poursuivre une caisse, échapper aux roquettes d'un hélico, heurter un U.L.M. en plein vol, pénétrer dans un immeuble à partir d'une bretelle d'autoroute… voilà en gros de quoi sera composé votre quotidien. Sympa me direz-vous… Certes, mais toutes ces cascades sont tellement chronométrées et scriptées qu'elles ne laissent absolument au-cu-ne place à l'improvisation. Résultat, on se retrouve en face d'un Dr Simon motorisé, sorte d'exercice de style où mémoire et réflexes ont un peu de mal à cohabiter. Explications : au fil de vos essais (il faut parfois recommencer 30 ou 40 fois une séquence !), vous apprendrez à négocier chaque nouvelle cascade, jusqu'à être capable de boucler la scène d'une traite, sans faillir ! Et lorsque les 25 scènes n'auront plus de secret pour vous (au bout de 6 ou 7 heures), ben vous aurez pour ainsi dire terminé le jeu…

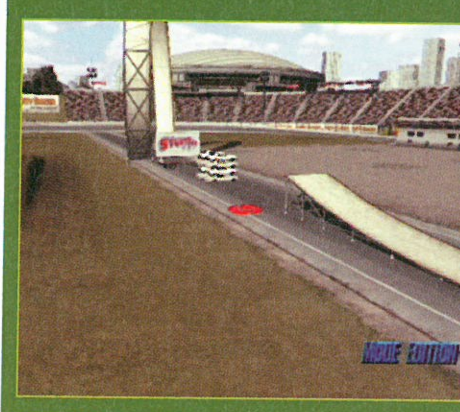
Manque de challenges ?

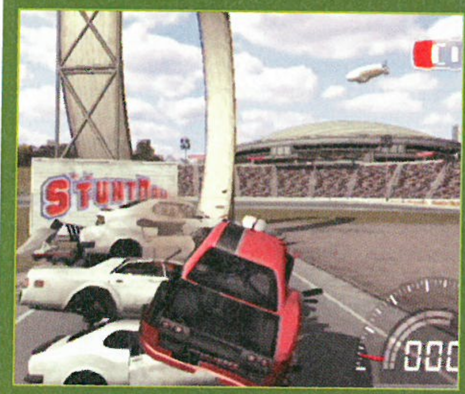
Bah oui, autant être clair, question challenge velu, il est plus difficile de faire boire un verre d'eau plate à Angel que de terminer Stuntman… Dommage, car hormis le mode Carrière, les épreuves secondaires (calquées sur celles de Driver) ne présentent qu'un intérêt limité : les jeux de pilotage (tests de vitesse, d'aptitude et de cascades) ne valent pas tripette et le concepteur de cascades offre des possibilités trop limitées (voir encadré). Bref, Stuntman se finit trop vite, certaines scènes vous rendront fou (on n'est pas heureux de les boucler, on est soulagé !) et la frustration de ne pouvoir sortir des ornières du script s'installe peu à peu. Bref, malgré une énorme dose de fun, des scènes d'anthologie, un moteur 3D très performant, une certaine variété dans les épreuves, une jouabilité parfaite, des modèles physiques et un système de déformations ultra-complexes, Stuntman nous a laissés sur notre faim. L'idée était excellente, la maîtrise technique des développeurs n'est plus à démontrer, mais on en sort à moitié rassasié. D'aventure en aventure, on aurait bien aimé poursuivre notre chemin un peu plus loin…

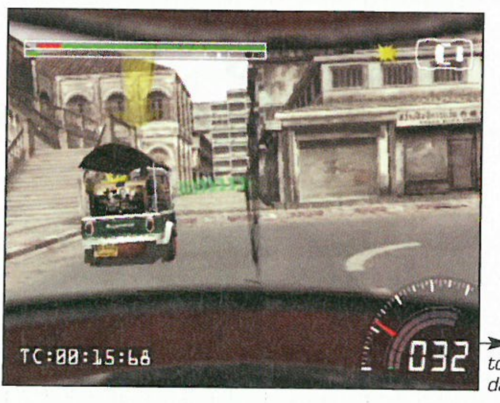
Elwood

L'éditeur de cascades

Le principe est limpide : sur une aire de jeu vierge de tout obstacle, vous pouvez donner libre cours à la conception de folles cascades en plaçant où bon vous semble des modules divers et variés (obstacle, rampes, loopings, murs de flammes, etc.), que vous aurez au préalable débloqués en parcourant le mode Carrière. Après avoir peaufiné vos réglages de distances, vous choisissez alors un des 35 véhicules disponibles (voitures, camions, jeeps, motoneige, side-car, tuk-tuk !!!) et zou, vous partez pour un run démoniaque dans l'arène !! Classe, impressionnant, super intuitif… mais malheureusement vite lassant ! Ben oui, non seulement le nombre de modules est incroyablement limité, mais en plus, les types de cabrioles sont somme toute limités. Ah, si seulement les possibilités de piloter (et d'exploiter) tous ces véhicules avaient été plus variées…







La vue cockpit est super jouable tout en étant bien grisante. Ici, dans un tuk-tuk à Bangkok.

Note

15 Technique
Les mauvaises langues diront que Stuntman est le brouillon de Driver 3. Qu'importe, c'est propre…



16 Esthétique
Rendu anti-aliasé, véhicules parfaitement modélisés, déformations complexes, décors sympas. Classe.



14 Animation
Ça rame dans certaines séquences chargées, mais dans l'ensemble, le moteur assure le spectacle.



15 Maniabilité
Les modèles physiques sont très variés et certains véhicules requièrent beaucoup de doigté.



16 Sons
Doublages français réussis, ambiance punchy pendant les cascades et musiques de d'jeuns.





13 Durée de vie
On en fait trop vite le tour et les modes secondaires ne sont pas passionnants… L'héritage Driver ?



Plus
Un concept inédit et super accrocheur. Une réalisation réussie.



Moins
Pas assez de cascades et de challenges secondaires. Durée de vie trop courte.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Rare initiative, le DVD de Stuntman propose une section bonus : making of commenté par Martin et Gareth Edmondson (les deux boss de Reflections), clip sur le jeu, pub TV anglaise, interviews de Vic Armstrong, le cascadeur professionnel consultant sur Driver (il a bossé sur plusieurs James Bond et sur la trilogie Indiana Jones), et de Tommy Trubble (un cascadeur ricain barge), trailer de Driver 3 (mazette, très beaux décors !) et bande-annonce de V-Rally 3… Bref, le contenu est intéressant, mais malheureusement, les commentaires sont livrés en V.O. anglaise non sous-titrée. Erreur !

L'avis d'Elwood

Avec son concept original et accrocheur, Stuntman avait toutes les chances de s'imposer comme un « après Driver » haut en couleur. C'est le cas… mais seulement en partie ! Super agréable à prendre en main, parfaitement réalisé, il pèche en effet par une durée de vie trop juste et par des modes de jeu pas assez développés.

L'avis de Trazom

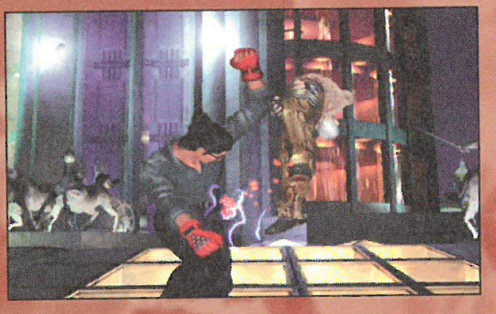
C'est vrai qu'il a de la gueule ce Stuntman. C'est vrai aussi que les premières parties sont alléchantes et les cascades impressionnantes. Mais ça ne suffit pas à vous captiver des heures durant. Ou alors juste pour le finir, mais après… Même l'éditeur, au demeurant sympa, vous fera vite tourner en rond. Dommage.

Machine **PlayStation 2** Genre **Baston 3D**

Tekken 4

mega Joypad star







C'est reparti pour le quatrième tournoi des poings de fer. Bon, on oublie Tekken 3 et Tekken Tag Tournament et on recommence à zéro, d'accord ?



Yoshimitsu va infliger une petite correction à Panda !

Dans Tekken 4, Kazuya fête son grand retour grâce au miracle de la génétique. L'occasion pour lui de se replonger dans l'univers de la baston, l'un de ses hobbies favoris avec la collection de gels capillaires. Pour ce quatrième tournoi des poings de fer, nous accueillerons également des petits nouveaux : Steve Fox, un jeune boxeur ; Craig Marduk, un gros blaireau plutôt musculeux ; Christi Monteiro, la petite copine d'Eddy Gordo ; Combot le robot et enfin Violet, un scientifique sortant tout droit du quartier du Marais à Paris. Soit 21 protagonistes au total en incluant ces persos inédits. Inutile de vous préciser que ça va une fois de plus verser dans la dentelle, avec des débats philosophiques à base de mandales dans la tronche et de panards dans l'estomac. Ça va causer entre autres de sujets épineux tels que la loi des « Full Powers » (© Bob Arctor) adoptée par le sénat américain, la mal-bouffe et ses répercussions sur la santé, le dernier *Star Wars* sorti au cinéma, de l'hégémonie du grand capital...

Des petits changements

La première modification notable de Tekken 4, comparé aux précédents épisodes, réside dans le gameplay, qui bénéficie d'une jouabilité moins frénétique. En effet, les enchaînements de coups présentent cette fois un timing plus serré et nécessitent une nouvelle familiarisation avec les commandes. Si certaines attaques inédites font leur apparition, en revanche d'autres ont disparu pour un meilleur équilibre des forces entre les personnages. Sinon, la gestion des priorités de la plupart des attaques spéciales se trouve également bouleversée. Par exemple, si dans les Tekken antérieurs, l'uppercut faisait partie des coups ultimes du jeu, il perd désormais en efficience dans ce dernier opus. Autre point : le mode de déplacement des combattants. Il est dorénavant possible de se mouvoir latéralement dans n'importe quelle direction, même si on est loin d'atteindre le niveau de liberté et de rapidité de Dead or Alive 3 sur Xbox. Mais bon, le progrès réalisé est déjà fort appréciable et permet réellement d'adopter de nouvelles tactiques de combat. Pour clore ce chapitre dédié aux innovations liées au gameplay, sachez que nos amis pourront aussi se bousculer ou intervertir leur position dans l'arène grâce à des mouvements de contre-attaque. Là encore, ces possibilités devraient modifier vos habitudes de jeu et vous mener à une prise en main plus « technique ».

Une réalisation réussie mais inégale

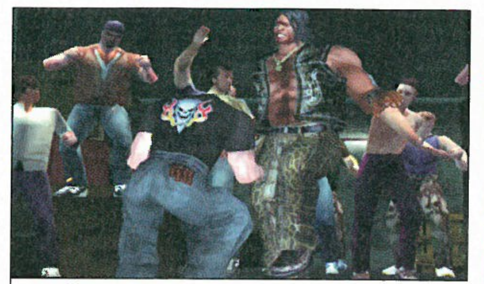
Les persos jouissent d'une modélisation fort complexe, avec des textures fines qui offrent aux graphismes une beauté indéniable. On peut ainsi observer la présence de détails comme les stries de la musculature des combattants ou encore les drapés des



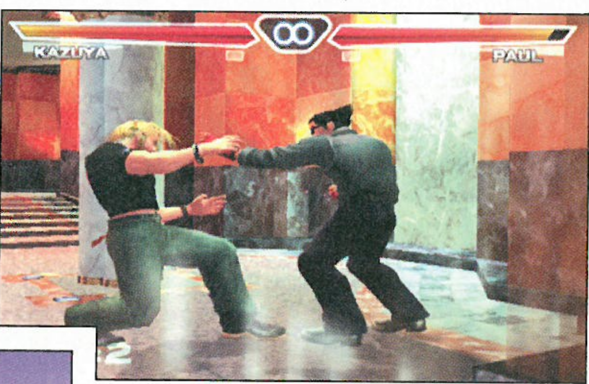
Le Tekken Force vous propose d'affronter des ennemis à la chaîne.

fiche technique

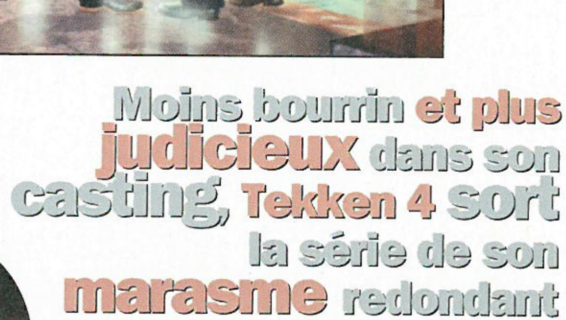
Éditeur	Namco
Développeur	Namco (Japon)
Genre	Baston 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	-
Existe sur	Arcade



Ce stage est inspiré des caves clandestines du film Fight Club.



Kazuya intervertit sa place avec Paul grâce à une technique de saisie.



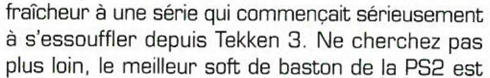


costumes qui arborent des broderies précieuses. En revanche, si les designers ont « tout donné » (© Gollum) du côté de la modélisation 3D des protagonistes, on ne pourra pas en dire autant des décors, qui demeurent dans l'ensemble assez inégaux. Des stages comme ceux du laboratoire, du centre-ville ou de l'aéroport utilisent des textures trop froides, ce qui accentue l'effet de vide esthétique à l'écran. Pourtant, d'autres niveaux peuvent être très beaux, comme l'arène de combat inspirée des caves clandestines du film *Fight Club*, ou encore celle de la plage ou de la jungle. Heureusement, quoi qu'il advienne, vous en prendrez dans l'ensemble plein les yeux (© TF1) !!!

Law se prend pour Bruce Lee en singeant ses mimiques.

Le plein de modes

Comme à l'accoutumée dans Tekken, vous aurez bien entendu droit à votre armada habituelle de modes de jeu. Ainsi, vous retrouverez les classiques options Survival (endurance d'affrontements d'ennemis à la chaîne), Training (recherche de combos libres), Practice (avec des exercices à effectuer), Team Battle (combats en équipe de plusieurs persos), sans oublier le petit jeu inédit en sus de dernière les fagots : le Tekken Force. Il s'agit d'une partie de « baston de rue » à la Final Fight qui se déroule en scrolling en profondeur et qui vous propose de vous fritter avec un boss à la fin de chaque stage. Assez répétitif dans l'ensemble, il possède toutefois le mérite de vous fournir un bon moyen de défoulement pour terminer une fin de journée harassante. Autrement, sachez que cette mouture européenne profitera d'un switch providentiel qui vous donnera le choix entre le 50 ou le 60 Hz, ce qui devrait réjouir tous les inconditionnels de la version originale d'import. En bref, Tekken 4 apporte un certain vent de fraîcheur à une série qui commençait sérieusement à s'essouffler depuis Tekken 3. Ne cherchez pas plus loin, le meilleur soft de baston de la PS2 est là, en attendant un hypothétique rival.



Kendy



King va connaître les joies euphorisantes de l'étranglement.

Steve Fox : un perso atypique !

Si les autres personnages inédits n'apportent pas de réelles nouveautés en termes de style de combat et de prise en main, en revanche, Steve Fox innove réellement avec son gameplay atypique. Effectivement, il est le seul combattant à détenir un maniement en perpétuelle technique de contre-attaque. Steve ne possède que les commandes des poings pour se défendre, les boutons correspondant aux pieds ne servant qu'à effectuer différentes feintes de corps. En d'autres termes, Steve est le seul protagoniste capable d'exécuter des esquives et de frapper en même temps ses adversaires. Ce qui fait de lui le perso le plus imprévisible et le plus original de la série des Tekken.



17 Technique
De la 3D de luxe : c'est fin et en béton armé

16 Esthétique
Les combattants sont somptueux. À côté de ça, certains décors manquent de finition.

17 Animation
Les persos se collent des mornifles à 60 images par seconde, et ce sans ralentissements !





18 Maniabilité
Le gameplay a gagné en technique et en timing. Tout répond avec précision !

17 Sons
C'est du Tekken : ça pète les watts mais on ne retient rien des mélodies de la bande sonore...

16 Durée de vie
Comme dans tous les jeux de baston, seul, ça peut vite gaver, et à deux, c'est le bonheur assuré !



+ Plus
Un switch 50/60 Hz !
21 persos.
Un gameplay moins bourrin.

– Moins
Des décors inégaux en qualité.
Un Tekken Force un peu décevant.
Il faut accrocher l'univers Tekken.





9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Dans le registre des questions existentielles débiles, vous ne trouvez pas un peu stupide le scénario de Tekken 4 ? En effet, ayant vu Replicant avec Van Damme au cinéma, je me suis dit : sachant que Kazuya est revenu grâce à la technologie du clonage, comment se fait-il qu'il n'ait pas gardé l'âge mental d'un nourrisson ? De plus, comment a-t-il fait pour réapprendre toutes ses techniques de combat et retrouver ses anciens souvenirs ? Supeeeeer...

L'avis de Kendy

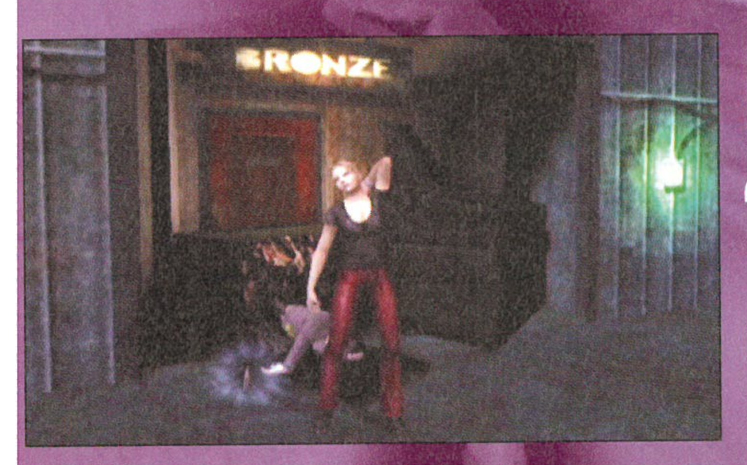
Tekken 4 remplit son contrat avec brio en apportant de nouvelles sensations de jeu et un perso inédit vraiment génial en la personne de Steve Fox. De plus, pour la première fois, la version officielle ne fera aucune concession de vitesse d'animation grâce à la présence d'un switch autorisant le 50/60 Hz. Quelle classe, décidément.

L'avis de Greg

Le roi du jeu de baston grand public gagne enfin un peu de finesse. Graphiquement, ça jette, et niveau plaisir de jeu, on gagne en profondeur, donc pourquoi se priver, d'autant que Soul Calibur 2 n'arrive pas avant quelques trimestres... La classe à l'état pur, mieux que Fantômas !

Machine **Xbox** Genre **Action**



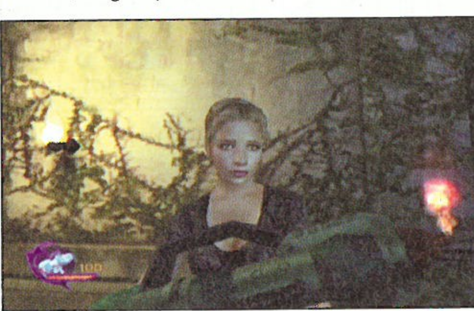


Buffy The Vampire Slayer

La blonde la plus dangereuse de la télévision fait son entrée sur console. Après le film, la série et le dessin animé en préparation, Buffy vient taper du vampire sur Xbox ! Affûtez vos pieux ou faites chauffer vos canines, ça va se bastonner sec !

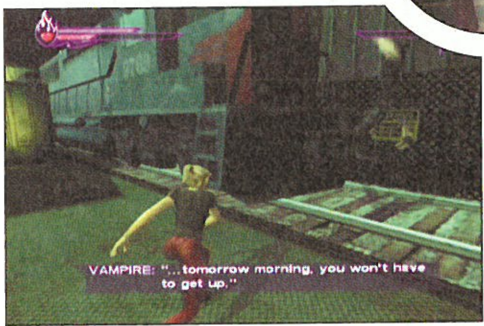
Je sais ce que vous êtes en train de vous dire. Buffy The Vampire Slayer testé par un gars qui s'appelle Angel, ça sent le parti pris à plein nez. Mais je vous arrête tout de suite, si vous avez quelque chose à redire au sujet de mon prénom, adressez une réclamation à ma mère, c'est elle la responsable. Cela dit, j'avoue, comme d'autres personnes au sein de Joypad que je ne nommerai pas par souci de confidentialité (hein, RaHaN, Karine et Willow...), je suis un grand fan de la série télé. Alors quand le jeu est arrivé, je me suis jeté dessus comme un morfal pour voir ce qu'il donnait. Et autant le dire tout de suite, je ne suis pas déçu du travail de The Collective !

Comme d'hab', Spyke s'en prend plein la tronche, ce gros porc !

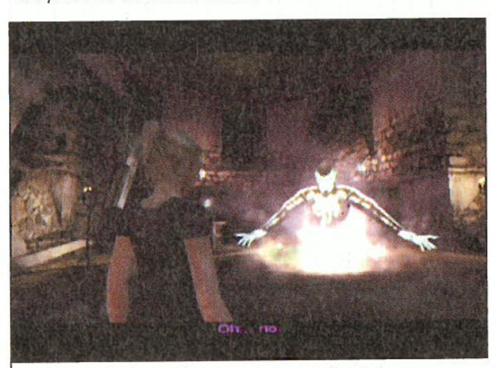


Une adaptation fidèle !

Tout d'abord, il faut dire que le titre colle très bien à l'esprit de la série. Le scénario, sans valoir ceux de Joss Whedon, suit les mêmes ficelles. Il y a de l'action, de l'apocalypse, des répliques pleines d'humour... bref, c'est Buffy ! Afin de ne pas gâcher le plaisir de ceux qui voudront y jouer, je préfère ne pas rentrer dans les détails, mais sachez que l'on a droit à tous les personnages importants de la série. Côté super-vilains, on trouve Spike, Drusilla et même le Maître, et pour l'accompagner dans sa mission, Buffy bénéficie de l'aide du Scooby Gang composé de Willow, Alex (Xander en V.O.), Cordelia et Giles. Il faut compter aussi sur la présence de mon homonyme Angel. Le tout est enrobé d'une tonne de vampires et autres créatures maléfiques. Historiquement, le scénario se déroule quelque part entre la 2e et 3e saison TV puisque Willow sort toujours avec Oz, Xander avec Cordelia, et que le Q.G. est la bibliothèque du lycée de Sunnydale. Concernant le genre, le soft n'est rien d'autre qu'un beat'em all évolué dans lequel ça bastonne sec. Les combats ont la super pêche, avec des chorégraphies très semblables à celles de la série. On retrouve les mêmes coups et les plantages de pieu se font avec classe (les développeurs ont même utilisé la cascadeuse attitrée de Sarah Michelle Gellar pour la motion-capture !). Ici, comme on nage dans le mysticisme, avoir une jauge de vie à zéro ne suffira pas pour mourir. Aussi bien pour Buffy que pour les démons, la mort passe nécessairement par une sorte de finish-move. Dans le cas des vampires, il faut soit les brûler, soit leur planter un pieu dans le « corazon », les décapiter, les jeter à la lumière ou sur une planche pointue du décor. Il en va de même pour Buffy qui, pour mourir, doit recevoir un coup fatal comme se faire vampiriser, briser la nuque ou écraser la tête. Heureusement, pour éliminer la racaille, on dispose de plusieurs armes qui vont du traditionnel pieu à l'eau bénite, en passant par l'arbalète, la pelle, le lance-flammes (ou eau bénite, selon le « carburant » avec lequel il est rempli), etc. La bonne utilisation de ces armes est indispensable. Par exemple, un coup de pieu placé au bon moment élimine directement le



Un autre moyen efficace de se débarrasser d'un vampire : le balancer contre un train !



L'esprit du maître est encore vivant !

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	The Collective
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (11 blocs)
Nbre de tenues de Buffy	5
Spécial	Licence de la série
Existe sur	Rien d'autre



Les énigmes restent très basiques. Trois pièces de couleur à rentrer dans les emplacements prévus.

vampire, sans nécessité de l'assommer au préalable. On trouve même une possibilité de snipe avec une arbalète où il faut viser le cœur ! Les combos de coups de pied et poing sont extraordinaires ; il en existe plusieurs sortes, que Giles vous apprend en cours de jeu et qui engendrent des gestes surpuissants. Tout s'enchaîne avec fluidité et avec un minimum de maîtrise, les ennemis peuvent se prendre une volée de coups hallucinante.

Plus qu'un beat'em all réussi !

Outre les bastons, il y a quelques séquences de plate-forme à la Tomb Raider avec des énigmes vraiment très simples qui ne consistent généralement qu'à chercher un interrupteur pour ouvrir une porte. Les niveaux sont longs et se déroulent dans des décors bien connus. On retrouve le Bronze, le cimetière de Sunnydale ou encore la tanière bourgeoise d'Angel. Cependant, premier problème, les sauvegardes sont automatiques et ne surviennent qu'entre chaque loading. Si, au début, ce n'est pas gênant, au fur et à mesure qu'on avance, la longueur et la difficulté des niveaux s'allongent. Du coup, il faut s'attendre à recommencer une bonne dizaine de fois le même passage qui dure plusieurs minutes, ce qui devient agaçant. Graphiquement, l'esthétique est respectée. Le bestiaire correspond à ce qu'on s'attend à voir dans un Buffy. Quant aux animations, comme je l'ai dit plus haut, celles des combats sont vraiment réussies, alors qu'à l'inverse, les déplacements normaux comme la course ou le saut sont limite, voire ratés. Les caméras s'avèrent aussi un peu capricieuses de temps en temps, même si ce n'est pas un gros souci. Concernant l'ambiance sonore, elle est aussi réussie que le reste. On passe de la petite musique angoissante au riff bourrin pendant les combats, dynamisant le tout, et comme dans la série, les personnages n'arrêtent pas de lancer des vannes. À ce sujet, il faut préciser que le jeu est entièrement en V.O. sous-titrée et que tous les acteurs ayant prêté leur voix (sauf Sarah Michelle Gellar, étrangement), le résultat est comme le reste, assez bon. Au final, le titre est passé très près du 8/10 mais à cause des quelques problèmes énumérés, la note descend à un « gros » 7. Quel plaisir de planter un pieu dans un cœur, tout de même ! Buffy rulez !

Angel

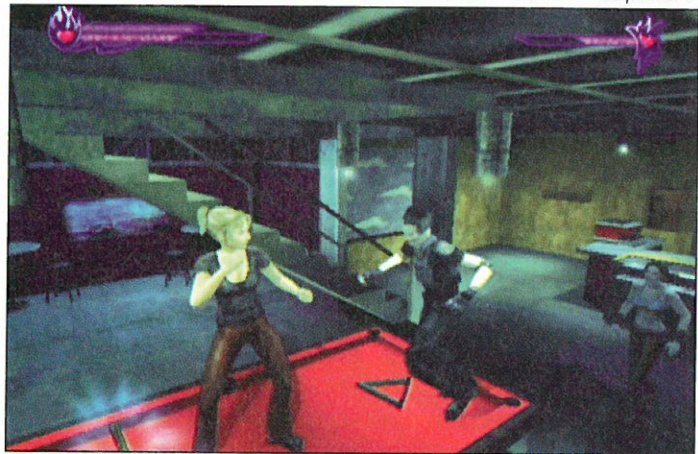
Une amie pour la vie

Même dans le jeu, Willow tient son rôle de meilleure amie de Buffy à la perfection. Entre chaque niveau, lorsqu'on revient à la bibliothèque pour une sorte de débriefing avec Giles et le reste de la troupe, on a la possibilité d'augmenter la jauge de vie. Pour cela, il suffit de discuter avec Willow et de lui donner des cristaux magiques qu'on trouve planqués un peu partout. Grâce à ses talents de sorcière, elle pourra les transformer en énergie.



Angel ou Angelus ? Je vous laisse le soin de le découvrir !

Le Bronze est toujours le club le plus mal fréquenté de Sunnydale. Que fait la police ?





Note

16 Technique
Tout est fluide à 100 %. À par les caméras qui s'agitent parfois dan tous les sens, rien à redire

16 Esthétique
Les décors sont bien travaillé et la modélisation des personnages plu que correcte. Impec



17 Animation
Les bastons s'enchaînen et l'animation suit à merveille. Le mouvements sont fidèles au style Buff

15 Maniabilité
Effectuer les combinaison au paddle analogique n'est pas éviden au départ, mais on s'y fait vite



17 Sons
Entièrement en V.O. sous-titrée tous les acteurs, sauf l'héroïne ont prêté leur voix au jeu

16 Durée de vie
Certains passages ne sont vraiment pas évidents. En outre, la durée de vie est plus qu'acceptable.



Plus
Les bastons ultra-pêchues. Les animations. C'est Buffy !



Moins
Certaines caméras. Les sauvegardes automatiques.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La sixième saison qui vient de s'achever sur Série Club est une tuerie ! La septième est déjà en cours de préparation et marquera le retour de plusieurs personnages-cultes. Enfin, il semblerait que tous les acteurs aient déjà re-signé pour une huitième saison, sauf Sarah Michelle Gellar qui, selon les rumeurs, pourrait quitter la série l'année prochaine ! Oh la lourde !



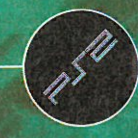
L'avis d'Angel

Buffy est un très bon beat'em all qui a la pêche. On ne se lasse pas des combats qui sont mortels et l'ambiance de la série est parfaitement restituée. Bref, si vous aimez Buffy, ce jeu est pour vous. Si vous aimez les beat'em all, ce jeu est pour vous. Et si vous aimez Buffy et les beat'em all, alors là, je ne vous raconte même pas !

L'avis de Trazom

Je ne suis pas un inconditionnel de cette « relou » de Buffy mais j'avoue avoir été bluffé par ce titre pêchu et qui retranscrit à merveille le style de la série éponyme. Certes, ca ne vole pas bien haut, mais les détails, les combats et la justesse de l'ensemble ont fini par avoir ma peau de joueur. Quelle classe !

Machines **PlayStation 2/Xbox** Genre **Action/Tactique**





Commandos 2 Men of Courage



Après avoir joué les arlésiennes pendant des mois, Commandos 2, le jeu de Gonzo Suarez, a fini par atterrir sur le bureau du père Trazom. Mais les titres les plus attendus ne réservent malheureusement pas forcément de bonnes surprises. La preuve en deux pages de test !

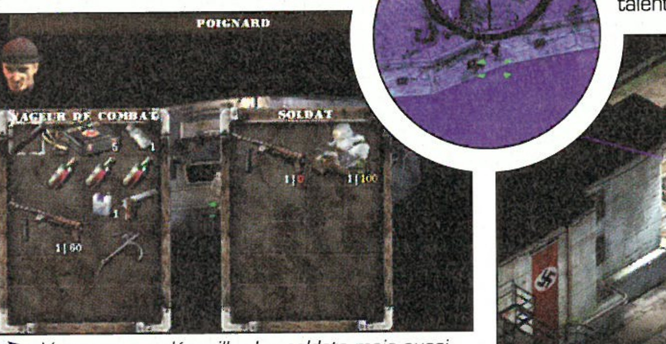
C'est fou, parfois, comme on peut s'emballer pour un jeu. Dans le cas de Commandos 2, je me souviens, ça a commencé peu avant l'annonce des versions consoles, lorsque Pyro Studios avait mis en ligne la démo de la mouture PC. Angel et moi avions à l'époque été conquis. Imaginez notre joie quand Gonzo Suarez et son équipe ont décidé d'adapter leur nouveau rejeton sur PlayStation 2 et Xbox ! Enfin du jamais vu, du jamais joué sur nos consoles ! Telle avait été notre réaction après le deuxième Press Tour organisé dans les locaux d'Eidos. Pourtant, comme ça, vu de loin, le concept de Commandos n'a rien de foncièrement révolutionnaire, il ne s'agit finalement que d'un jeu d'action/tactique, mais les nombreuses idées de gameplay, le thème abordé (la Seconde Guerre mondiale) et la réalisation graphique somptueuse ont nourri durant des mois notre enthousiasme et nos espoirs de voir naître un jeu-culte, qui plus est européen (oui, Pyro Studios est une équipe originaire de Madrid). On y voyait même un concurrent de Metal Gear Solid 2, c'est dire ! Mais qu'en est-il, plus concrètement ?

Petit rappel

Commandos 2 propose donc aux joueurs d'incarner une équipe de huit soldats d'élite (plus un chien !) chargée de mettre à mal l'armée allemande au cours d'une douzaine de missions à haut risque. Évidemment, chaque soldat possède un talent particulier, un équipement et des mouvements spéciaux qui lui sont propres... et là, désolé si ça fait un peu répétition par rapport au test de Conflict Desert Storm, mais je suis obligé de faire les présentations ! On trouve donc un béret vert expert en close combat, un sniper, un artificier, un voleur rapide, agile et silencieux (idéal pour l'infiltration), un espion qui, grâce à ses talents linguistiques, pourra détourner l'attention des Boches, un chauffeur capable de piloter n'importe quel véhicule (tank, camion...), une charmeuse nommée Natasha, un plongeur et Whiskey, un clebs qu'il sera possible d'appeler en utilisant un sifflet à ultrasons. Tous ces personnages ayant des forces et des faiblesses, il faudra composer au mieux avec les capacités de chacun pour pouvoir remplir les nombreux objectifs des missions. Par exemple, le voleur peut grimper aux murs, se glisser silencieusement dans le dos de l'ennemi pour lui faire les poches... En revanche, il est trop frêle pour ligoter un soldat ou l'égorger (contrairement à Conflict Desert Storm, il existe des contraintes dans l'utilisation des armes pour tous les commandos). De même, l'espion pourra bluffer les simples soldats mais pas les officiers, etc. Comme je le disais un peu plus haut, les bonnes idées ne manquent pas.

Pour les poulpes !

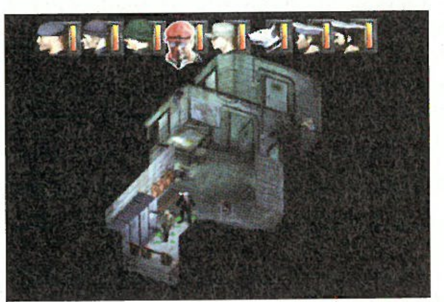
À ce titre, le nombre d'actions réalisables est juste faramineux : se déguiser en Allemand, ramper, nager, escalader, fabriquer des pièges, balancer des grenades à travers des ouvertures, désamorcer, regarder par le trou d'une serrure avant de pénétrer dans une pièce, placer ses soldats en embuscade, utiliser des PNJ pour préparer un assaut, dépouiller



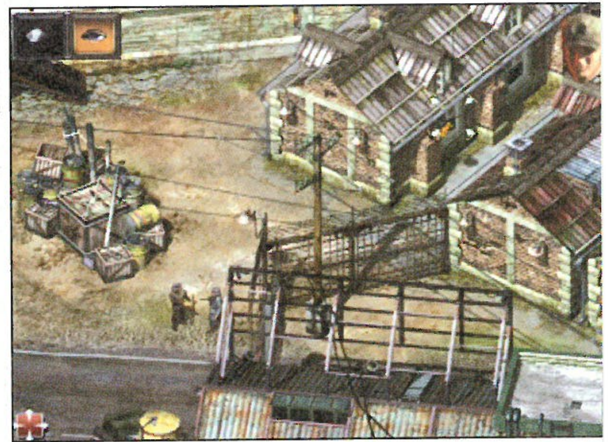
Vous pourrez dépouiller les soldats mais aussi échanger des objets avec vos hommes.

fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Pyro Studios
Genre	Action/tactique
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Trop difficile !
Continues	Sauvegardes (2 par mission)
Nbre de missions	Une quinzaine
Spécial	Rien
Existe sur	PC



À l'intérieur des bâtisses, vous avez la possibilité de faire pivoter l'angle de vue comme bon vous semble.



Les graphistes ont franchement fait du bon boulot. Admirez le niveau de détail des décors !

Le cône de vision de l'ennemi est passé au rouge : vous êtes repéré !



L'espion, déguisé en officier allemand, détourne l'attention d'un garde...



Suivant les missions, il vous sera possible d'utiliser des véhicules.



Là, l'artificier vient de balancer une grenade à travers la fenêtre de la maison.

les cadavres, échanger des objets, planquer les corps, balancer des paquets de clopes pour faire diversion... il est même possible de sniper un ennemi situé à l'intérieur d'un bâtiment en tirant d'une fenêtre ! Comme le dit si bien Angel : c'est Metal Gear puissance 10 000 ! C'est vrai qu'il est espagnol ET super chauvin ! Et là, on met le doigt sur l'un des gros défauts du jeu : en effet, il faut rappeler qu'à l'origine, Commandos 2 a été conçu pour le PC, donc pour un clavier et une souris. Ou un rat. Si le senor Gonzo et son équipe sont parvenus à faire tenir toutes les commandes sur le pad de la PS2 en rusant comme des sioux, c'est au prix d'un certain confort de jeu : on ne se sent effectivement jamais à l'aise avec l'interface. Vous aurez beau vous acharner, rien n'est instinctif, on peine ; ça devient véritablement une horreur quand votre soldat doit exécuter une action dans l'urgence ou lorsqu'on souhaite mettre au point une tactique coordonnée. Forcément, le plaisir de jeu en pâtit de manière significative. Une telle richesse de commandes n'est clairement pas compatible avec un simple pad.

La douche écossaise

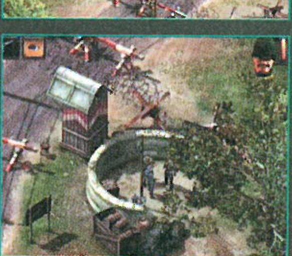
À cette prise en main fastidieuse s'ajoute une autre tare que nous avions d'ailleurs constatée sur la version PC : le niveau de difficulté est excessivement élevé ; même en mode Normal, c'est du grand n'importe quoi ! La progression en devient beaucoup trop millimétrée, la marge d'erreur est si minime qu'il est extrêmement difficile d'improviser et de profiter pleinement de la richesse des commandes mises à notre disposition. Du coup, ce qui devait être le jeu d'action/tactique de l'année donne subitement l'impression de n'être finalement qu'une sorte de puzzle-game ultra-contraignant dans lequel on ne prend quasiment aucun plaisir à évoluer. Pour résumer la situation, tout se fait « à l'arrache ». Les missions, particulièrement longues (de nombreux objectifs secondaires viennent se greffer en cours d'action), prennent alors rapidement des allures de chemin de croix. À aucun moment je ne me suis réellement senti libre de faire ce que je voulais. Frustrant. Inutile de préciser que cette difficulté extrême est amplifiée par la lourdeur et la lenteur de l'interface. Comme si cela ne suffisait pas, d'autres petits défauts viennent vous pourrir l'existence, notamment la lenteur des changements d'angle en extérieur, les temps de chargement interminables lorsque le soldat pénètre à l'intérieur d'un bâtiment ou en sort ; cette remarque vaut également pour la reprise des sauvegardes. De quoi démotiver les plus persévérants ! Comment Pyro Studios a-t-il pu à ce point négliger des détails aussi primordiaux ? Un vrai gâchis qui ne nous fait toutefois pas oublier la qualité incroyable des graphismes, l'intelligence artificielle exemplaire des Allemands, les nombreuses bonnes idées de gameplay, et surtout le level-design véritablement impressionnant (les maps sont gigantesques). Malheureusement, ça ne suffit pas à faire un bon jeu. Incontestablement l'une des déceptions de la rentrée !

Willow

Une difficulté abusive et des commandes d'une incroyable lourdeur

Et sur Xbox ?





Là encore, dans le cas de Commandos 2, pas de grosses différences à signaler entre les deux versions concernant la réalisation technique. Les graphismes de la mouture Xbox bénéficient simplement d'une meilleure définition (c'est flagrant sur le zoom maximum). L'animation est également un chouïa plus rapide. La prise en main déjà ardue sur PlayStation 2 devient encore plus problématique avec le paddle boursouflé « Xboîte ». Pour finir, les temps de chargement sont vraiment plus rapides que sur PlayStation 2 ; cette remarque vaut pour les reprises des sauvegardes mais également pour les changements d'angle de caméra en extérieur. Pour le reste, c'est blanc bonnet et bonnet blanc, si vous voyez ce que je veux dire. En clair, on s'arrache les cheveux par touffes sur les deux machines.



Note

17 Technique
Mix de 3D et de 2D, le moteur graphique de Commandos 2 relève de la performance technique

19 Esthétique
Une profusion de détails, les environnements sont immenses. Une richesse graphique impressionnante

16 Animation
Mouvements des commandos et des ennemis très réussis. Des ralentissements quand l'alerte est donnée.

8 Maniabilité
Les commandes de la version PC ont été conservées, mais un pad ne remplacera jamais une souris et un clavier !

13 Sons
Corrects, sans plus. Les musiques ont tendance à tourner en boucle et certaines voix sont agaçantes !

12 Durée de vie
Le jeu est long, mais la difficulté est telle que ça en devient décourageant. Et ne parlons pas de la prise en main !



Plus
Le nombre d'actions possibles.
La réalisation globale.
Des missions variées.



Moins
Une prise en main fastidieuse.
Une difficulté décourageante !
Des briefings un peu cheap.



5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Il y aura bel et bien un Commandos 3, mais cette fois-ci, Mr Gonzo Suarez n'est plus de la partie ; en revanche, c'est toujours Pyro Studios qui est en charge du développement. Ce troisième opus sera évidemment distribué par Eidos. Affaire à suivre, donc...

L'avis de Willow

Des commandes trop complexes pour un jeu console, une difficulté à s'arracher les cheveux, le tout saupoudré de petits défauts agaçants, et voilà comment un chef-d'œuvre en devenir peut rapidement se métamorphoser en catastrophe ludique. Un jeu franchement pénible...

L'avis d'Angel

Dieu sait si j'ai adoré la version PC de Commandos 2, mais quelle déception sur PS2 et Xbox. Les possibilités sont énormes, mais la maniabilité, pas du tout adaptée à la manette, pourrit le jeu. Si l'on ajoute à cela le niveau de difficulté extrême, on obtient un titre quasiment impraticable. À réserver exclusivement aux dieux du paddle.

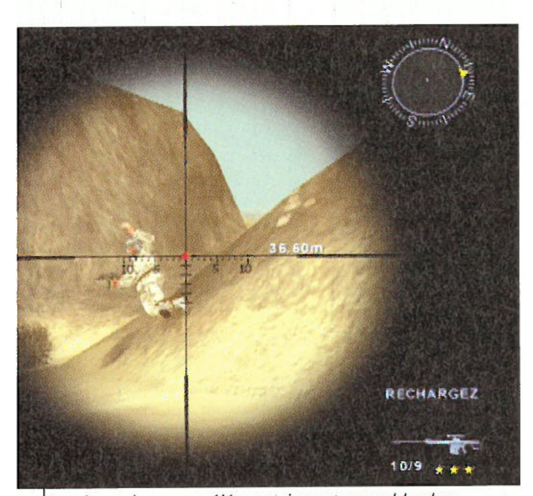
Machines PS2 et Xbox Genre Action tactique



Conflict Desert Storm

Après avoir suivi la guerre du Golfe confortablement assis devant votre télé, les développeurs de Pivotal Games vous invitent à revivre ce triste événement en incarnant un groupe de Forces Spéciales. Un sujet à controverse pour un titre efficace, novateur, mais pas exempt de tout reproche. Explications...

Souvenez-vous, c'était le 2 août 1990 : Saddam Hussein et ses troupes envahissaient le Koweit, accusant cet état richissime du Moyen-Orient de lui voler le pétrole des champs de Roumaïla. Cette incursion militaire est immédiatement condamnée par les États-Unis... pardon, l'ONU, puis par la Communauté Européenne. Le 6 août, les Nations Unies décréteront un boycott commercial, financier et militaire pour contraindre Saddam Hussein à quitter le Koweit. Rien n'y fait : Bagdad ne démord pas et décide de faire du Koweit une province irakienne après y avoir instauré un gouvernement provisoire ! Le 16 janvier 1991, une coalition de 26 pays sous commandement américain lance la très médiatisée opération Tempête du Désert. Le conflit prendra fin au printemps. Résultat : environ 200 000 morts du côté irakien, 192 chez les alliés, un embargo économique total qui fait plus souffrir la population que les dirigeants (plus d'1 million de victimes, d'après les organisations humanitaires)... Le père Saddam Hussein, quant à lui, se porte comme un charme et continue encore et toujours à défier l'impérialisme américain ainsi que les Nations Unies ! Monde de m...



Le snipe... un élément incontournable des simulations militaires.

fiche technique

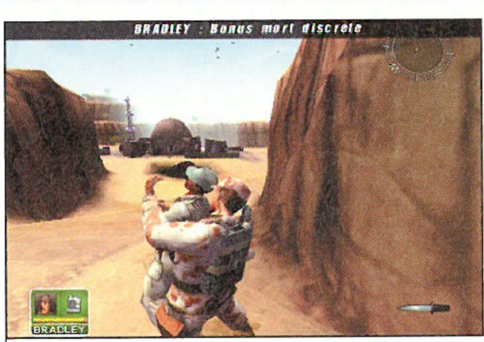
Éditeur	SCI
Développeur	Pivotal Games
Genre	Action tactique
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes (2 par mission)
Nbre de missions	16
Spécial	Rien
Existe sur	PC

Patriot game ?

C'est donc cette sale guerre aux enjeux obscurs que nous propose de revivre Conflict Desert Storm. Nul doute que le choix d'un sujet aussi sensible en choquera plus d'un et soulèvera certaines interrogations : quelle idéologie véhicule ce titre ? Peut-on s'inspirer de faits aussi troubles pour distraire les joueurs ? Au risque de me répéter, la guerre du Golfe, ce n'est pas la même chose que la Seconde Guerre mondiale. Bah, après tout, peut-être que je me prends le bulbe pour pas grand-chose, mais bon, mine de rien, ça donne à réfléchir. Bref, laissons de côté toutes ces considérations intellectuelles pour nous attaquer au test. Très proche du cultissime Hidden & Dangerous (sur PC), ce jeu d'action tactique vous place donc à la tête d'un commando de quatre Forces Spéciales (des SAS ou des Delta Force) ayant chacune une spécialité. Tout le gameplay de CDS étant basé sur l'esprit d'équipe et donc la coopération. Votre team est composée de Bradley, un expert en armes automatiques, Foley, un sniper ; Connors, lui, est un pro des armes lourdes (bazooka, missiles anti-aériens...), et enfin Jones est le saboteur de service (il est équipé d'un silencieux et de C4). Voilà pour les présentations.







Comme dans Tenchu, il est possible d'exécuter des « silent kill » intrinsèques.

Sir, yes Sir !

Mais avant de vous lancer corps et âme dans une chasse sans pitié à l'Irakien, un petit passage par la case instruction s'impose. Là, un sergent vous gueulera dessus pour vous apprendre à assimiler toutes les nombreuses commandes. En effet, toutes les touches de la manette, y compris les « clics » des sticks analogiques (R3), sont mobilisées. Outre le fait qu'il est possible de switcher entre les membres de votre équipe, de ramper, de marcher accroupi, de se glisser sournoisement dans le dos de l'ennemi pour l'égorger (hum, hum), de passer en vue à la première personne pour mieux ajuster ses cibles, d'échanger des objets, de soigner ses blessés, Conflict Desert Storm se caractérise par la présence d'un système d'ordres en temps réel. Ce dernier est composé de plusieurs commandements : « rejoignez-moi », « gardez vos positions », « feu à volonté », « cessez le feu », « à terre », « relevez-vous ». Ces ordres peuvent être donnés individuellement ou bien à l'en-

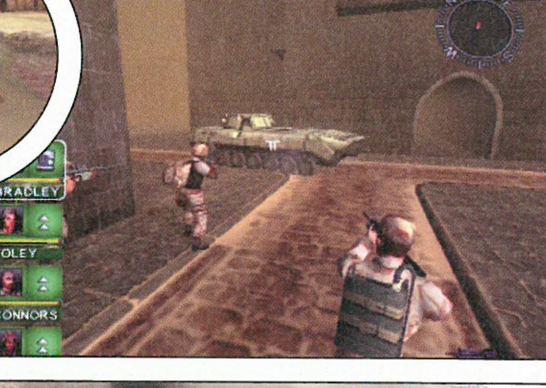


Un gameplay entièrement basé sur le travail de couverture.

Pas de vue « arme » à la première personne, juste un réticule de visée... Dommage.

Un gameplay novateur mais pas à la portée de tous les joueurs

Lorsqu'un tank approche, les spécialistes en armes lourdes utiliseront automatiquement leur bazooka.

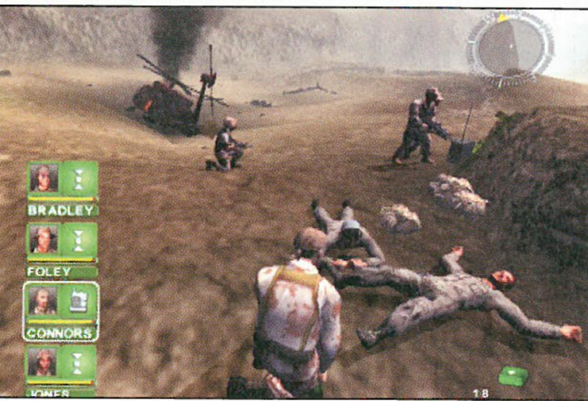


semble du groupe. Vous pourrez d'autre part envoyer vos bêtes de guerre via un réticule à un endroit précis et leur demander de surveiller n'importe quelle direction !

Subtil mais pas trop, hein !

C'est bien joli tout ça, mais en pratique, qu'est-ce que ça donne ? Autant dire que bien maîtriser le système de commandement demande pas mal d'entraînement. Lors des toutes premières parties, on s'emmêle allégrement les pinceaux, et ce malgré une ergonomie intelligemment pensée (les combinaisons de touches ne sont pas trop acrobatiques). Du coup, les plus flemmards d'entre vous seront certainement tentés de choisir la solution de facilité qui consiste à faire avancer les soldats de façon groupée sans chercher à mettre au point une vraie stratégie d'approche. Mais si cette méthode fonctionne sur les premières missions, dans les niveaux plus avancés en revanche, c'est la mort assurée ! Non, c'est clairement en prenant le temps de déployer ses hommes qu'on apprécie le jeu, d'autant que le gameplay de CDS est relativement ouvert. Les objectifs des missions peuvent en effet être appréhendés avec une certaine liberté, ce qui reste plutôt appréciable. En gros, à vous de faire votre sauce pour que vos chiens de guerre progressent sans être trop exposés. Il est d'ailleurs vivement conseillé de sortir ses jumelles avant d'avancer, une mission pouvant très vite dégénérer si on relâche son attention. Autre bonne surprise : les « I.A. » vous secondent de manière irréprochable. À ce titre, vos hommes, très réactifs, feront parfois le ménage avant même que vous ayez eu le temps de repérer l'ennemi. De même, ils se soignent quand ils sont grièvement blessés, changent d'arme quand ils se retrouvent face à un blindé, et leurs routines de pathfinding ne souffrent d'aucun bug. Malheureusement, comme c'est souvent le cas, la perfection n'est pas de ce monde : l'ordre « cessez le feu » marche vraiment bizarrement ; la plupart du temps, vos commandos ignoreront votre injonction et prendront l'initiative de faire feu dès qu'ils auront l'ennemi en visuel (et ils ont de bon yeux !), ce qui peut s'avérer gênant lorsqu'on souhaite déployer ses troupes de manière un peu discrète ou que l'on cherche à mettre au point une attaque coordonnée. Du coup, l'action a tendance à prendre le dessus sur l'aspect furtif ; c'est bien là le seul gros reproche que l'on puisse formuler à l'égard de CDS, car même si la réalisation technique ne confine pas au génie (cf. notes techniques, j'ai plus de place !), tout le reste tient la route : les ennemis réagissent de façon correcte, les missions proposent des objectifs suffisamment variés ; la maniabilité, quant à elle, n'attire aucune critique, grâce notamment à un système de visée semi-assistée en vue à la troisième personne. En définitive, un bon titre d'action tactique, à qui il ne manquait décidément pas grand-chose pour devenir un hit incontournable.

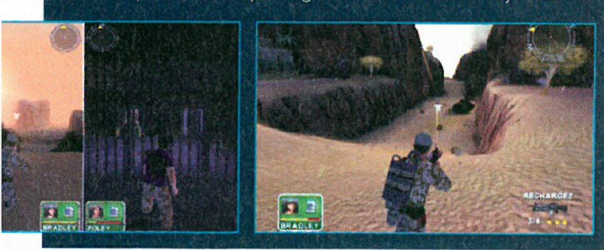
Willow



Escorte, sabotage, assaut, désignation de cible au laser, défense : les missions sont variées et pour la plupart bien conçues.

Quelques précisions

Juste un petit encart pour signaler qu'il existe peu de différences techniques entre les moutures PS2 et Xbox. Les textures sont juste un peu plus détaillées sur la console de Microsoft ; l'animation, quant à elle, est carrément plus « smooth ». Sinon, sachez que Conflict Desert Storm propose un mode Deux Joueurs en écran splitté qui permet de jouer l'intégralité de la campagne en coopération. Super trippant ! On se parle, on se couvre mutuellement, on se met d'accord pour coordonner une action un peu chaude. Et puis, autre avantage, à l'inverse des I.A., votre compagnon de jeu, lui, respecte l'ordre « Hold Fire » ! Une vraie réussite quoi, et ce en dépit d'un manque flagrant de fluidité sur PlayStation 2.



Note



14 Technique

Une réalisation technique sobr mais efficace. L'animation aurait toutefo gagné à être un peu plus fluid

14 Esthétique

Des graphismes et des enviro nements réalistes mais peu d'esbrouf visuelle. Bonne modélisation des soldats



14 Animation

Ok j'me répète, le nombr d'images/s est parfois un peu bas Mouvements des commandos assez naturels



15 Maniabilité

Au début, le système d'ordr n'est pas évident à assimiler Visée semi-assistée bien pratique



16 Sons

Musiques lourdingues, bruitages très réalistes ; les doublages sont plutô réussis. Excellente ambiance sonore



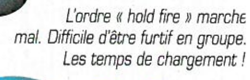
16 Durée de vie

Les 16 missions sont asse difficiles. Le mode Deux Joueurs e écran splitté est vraiment trippant



Plus

Le jeu à deux en écran splitté. L'I.A. de vos coéquipiers. Un gameplay assez ouvert.



Moins

L'ordre « hold fire » marche mal. Difficile d'être furtif en groupe. Les temps de chargement !



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Depuis quelque temps, les annonces de jeux mettant en scène des Forces Spéciales ou des militaires se multiplient : Ghost Recon, Raven Shield, Swat 4... même une adaptation du fameux Operation Flashpoint est au programme. Mais c'est incontestablement SOCOM Navy Seals (Sony) et son système d'ordre vocal que nous attendons le plus. Patience...



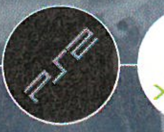
L'avis de Willow

Malgré le mauvais fonctionnement de l'ordre « Hold Fire », CDS demeure une production convaincante. Le titre de Pivotal Games a le mérite de proposer un gameplay novateur et une bonne profondeur de jeu, ce qui, de nos jours, devient de plus en plus rare. Imparfait donc, mais franchement amusant.

L'avis de Kendy

Les jeux d'action tactique à la Conflict Desert Storm ne sont pas répandus sur console. C'est la raison pour laquelle, malgré sa réalisation moyenne, on arrive à prendre beaucoup de plaisir à trucider du terroriste. Les missions sont variées et trippantes, et le système d'ordres fort sympathique. Forces Spéciales rulez !!

Machines PlayStation 2/Xbox Genre Action/Furtivité



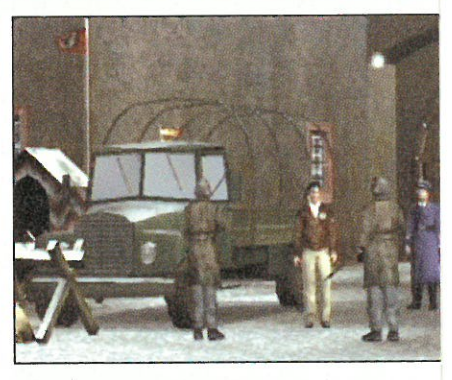


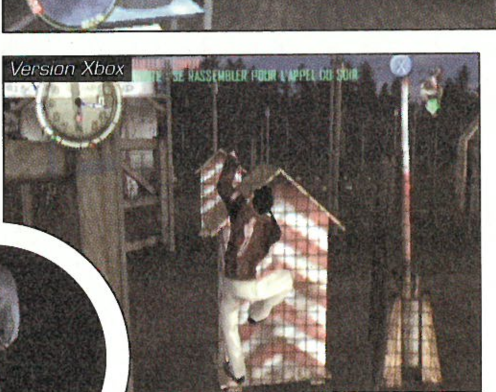
Prisoner of War

Codemasters nous rappelle au bon souvenir de Steve McQueen. Dans ces camps de prisonniers où il fait mieux vivre qu'à Guantánamo, les tentatives d'évasion seront légion. Encerclé de barbelés et de miradors, c'est parti pour la grande « défiltration ».

Depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, ce conflit a inspiré bien des personnes : historiens, écrivains, cinéastes se sont attelés à faire le récit de cette sale guerre. Aujourd'hui, ce sont les développeurs qui se prennent de passion pour tenter de réécrire à leur façon cette page de l'Histoire. Après l'excellent Medal of Honor : En Première Ligne, Commandos 2 ou encore Hidden & Dangerous, c'est Codemasters qui nous fait le coup du jeu du chat et la souris à la sauce boche. Abattu par la DCA allemande puis capturé par les nazis, Lewis Stone, un officier de l'armée américaine, aura pour mission de se faire la belle de plusieurs camps de prisonniers. Dès les premiers dialogues, on se rend vite compte que les Allemands sont pris pour des c..., ce qui n'est pas sans rappeler la célèbre série télévisée *Papa Schultz*. Malgré quelques répliques humoristiques, le but du jeu est avant tout de réussir à se faire la belle après avoir rempli bon nombre d'objectifs. Les amateurs de furtivité vont donc être servis avec d'innombrables phases à la MGS où il faudra se défiler au nez et à la barbe des gardes et officiers faisant leur ronde et des autres miradors équipés de projecteurs balayant le terrain. Prisoner of War est un titre ambitieux mais qui va en décevoir plus d'un car il souffre de nombreuses imperfections.

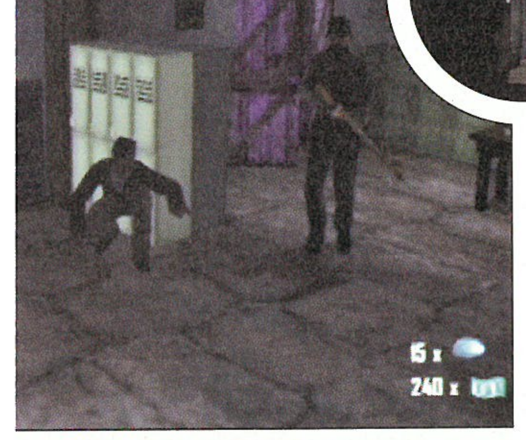








Le réfectoire est le meilleur endroit pour contacter l'ensemble des prisonniers.



fiche technique

Éditeur	Codemasters
Développeur	Wide Games (G.-B.)
Genre	Action/Furtivité
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de chapitres	5
Spécial	-
Existe sur	Xbox

L'heure c'est l'heure !

Quel que soit le camp de prisonniers, les objectifs seront identiques, à savoir commencer par interroger les autres détenus, remplir les missions assignées par les officiers supérieurs, puis se faire la malle avant d'être repris vite fait par la patrouille. Le scénario se déroule sur plusieurs jours découpés en créneaux horaires (appel du matin, petit-déjeuner, exercices du matin, déjeuner, quartiers libres, dîner, appel du soir et extinction des feux). Chaque objectif devra être atteint avant les appels de la journée. Si Stone manque à l'appel, une fouille du camp sera alors déclenchée et son arrestation imminente. L'horloge activée en permanence donne le tempo et le temps nécessaire pour remplir les 4 objectifs de chaque camp. Les missions sont assez variées et se passent généralement aux 4 coins de la map. Vols de documents, prises de photos, récupérations d'objets en tout genre, diffusions de messages... bref, tout ce qu'un véritable espion prisonnier est à même d'exécuter sera demandé à Stone. Et ces tâches ne seront pas des plus aisées. Si, dans le premier camp, les gardes sont peu nombreux, les autres secteurs du jeu seront bien plus fournis en patrouilles, officiers et miradors. Pour que le jeu ne soit pas trop dirigiste, Lewis Stone pourra remplir les missions de différentes manières : soit il se la joue solitaire et ne demande d'aide à personne, soit il interroge les autres détenus qui lui fourniront quelques informations et astuces pour atteindre l'objectif. Mais comme toujours : « business is business ». Stone devra payer ces informateurs ou soudoyer les gardes pour obtenir des renseignements. Et l'argent, ce n'est pas ce qui manque, récupéré dans les guérites de gardes, dans les différentes pièces et baraquements, ou en jouant aux petits jeux organisés par les prisonniers (dés, cartes, lancers) lors des quartiers libres.

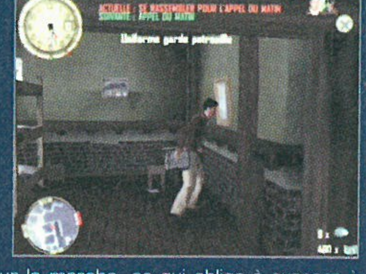
Libre circulation

L'argent récolté servira également à négocier de l'équipement. En effet, en achetant différents objets (pinces, clés, cirage, grappin, mini-téléscope...), la tâche de Stone sera « facilitée ». Mais le plus dur reste évidemment les déplacements. La carte, pas toujours très lisible, obligera Stone à se « promener » dans le camp pour découvrir les différents lieux et surtout le point à atteindre. Ces virées diurnes (déguisé en allemand) ou nocturnes (cirage sur le visage) se solderont par la découverte de trajets plus ou moins difficiles. Prisoner of War offre donc une certaine liberté de mouvements pour emprun-



Le cuistot monte lui aussi la garde devant sa cuisine.

Une touche manque à l'appel

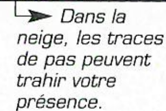


C'est devant ces petits miroirs que Stone pourra se grimer avec du cirage ou s'accoutrer en Boche grâce à cet uniforme allemand. Mais ce costume n'est pas sûr à 100 %. En effet, si les gardes peuvent vous confondre avec un véritable nazi, les officiers vous repéreront au premier coup d'œil. Ainsi, pour ne pas se faire remarquer, il faut marcher et non courir. Mais aucune touche n'a été prévue pour la marche, ce qui oblige à avancer à pas de loup devant ces mêmes Allemands... Vraiment réaliste !!!

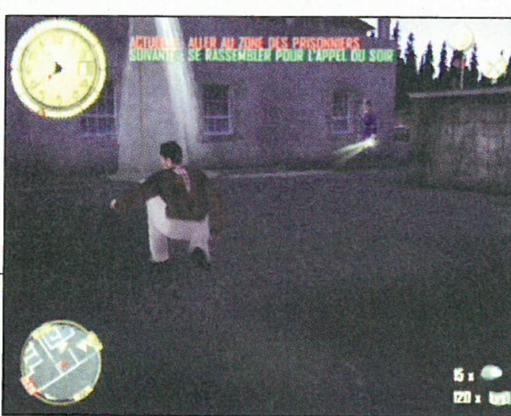


Version Xbox

Le manque d'I.A. et le côté répétitif nuisent à l'ensemble du jeu



Dans la neige, les traces de pas peuvent trahir votre présence.



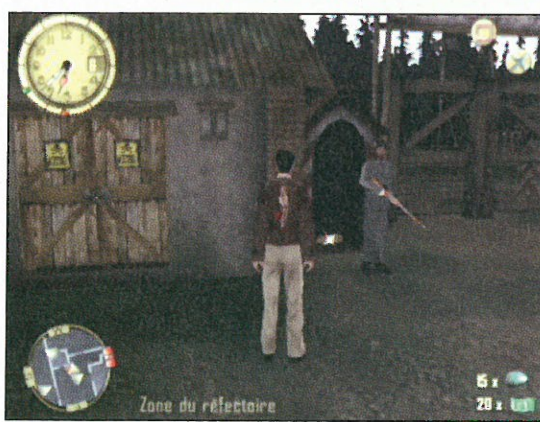
La nuit, projecteurs et lampes torches sont vos pires ennemis.

ter le chemin de son choix, chemin plus ou moins long et plus ou moins gardé. Et des gardes, il y en a à la pelle, prêts à vous repérer au moindre bruit suspect ou au passage dans leur champ de vision indiqué par le radar. Malheureusement, l'intelligence artificielle fait défaut et enlève pas mal de crédibilité au titre. En effet, Stone a la possibilité de grimper au grillage, d'escalader des murets à quelques mètres d'un garde sans que ce dernier ne remarque votre présence, même face à lui ! De plus, lorsque l'on se fait repérer, il est toujours possible de tenter de fuir pour trouver un endroit sûr (dessous d'un camion, sous un lit, recoin d'une pièce, stock de bois...) puis de réapparaître pour l'appel, la fleur au fusil. Il est donc préférable d'attendre la fin des rondes de chaque garde pour éviter de finir au trou, mais cette tactique « obligatoire » casse constamment le rythme de ce jeu très répétitif. On aurait donc espéré mieux en matière d'infiltration.

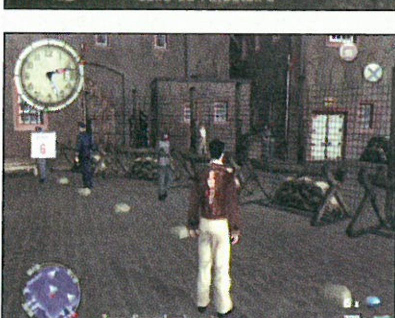
Versions comparables

Techniquement ce n'est pas la joie, aussi bien sur PS2 que sur Xbox. Dans ces versions développées à 95 % (!), même si l'on nous promet des améliorations pour la version définitive, le clipping et l'aliasing sont de la partie. Les graphismes, quant à eux, sont ternes (plus agréables sur Xbox) mais retranscrivent assez bien ces camps de prisonniers. Les animations des personnages s'avèrent un peu trop raides et les ralentissements ne sont pas rares. On n'omettra pas d'évoquer également les problèmes de caméra à plusieurs reprises. Bref, Prisoner of War est un jeu original mais diminué techniquement et doté d'un gameplay énervant. On ne peut donc pas dire qu'il rate complètement sa cible mais seuls les joueurs les moins exigeants seront à même d'apprécier ce titre qui méritait quelques mois de travail supplémentaires.

Mister Brown



Les guérites des gardes recèlent souvent quelques menues monnaies.





Ces armoires sont autant de cachettes que l'on peut utiliser.

Note



12 Technique — Problèmes de caméra, aliasing et clipping. Bref, très moyen.



13 Esthétique — Un univers assez détaillé mais les textures manquent cruellement de couleur.

14 Animation — De nombreux personnages (un peu raides) à l'écran mais ça saccade souvent.

13 Maniabilité — Un gameplay particulier qui pourra en « vénère » plus d'un !

13 Sons — Des dialogues en anglais sous-titrés en français. Une ambiance silencieuse.

15 Durée de vie — Arrêté à de nombreuses reprises, la durée de vie n'en est que plus rallongée.

Plus — L'originalité. La durée de vie.



Moins — Le côté répétitif. L'intelligence artificielle.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les développeurs Wide Games préparent depuis plusieurs mois un Midnight Club-like intitulé Rush Club. Prévu sur PC, PlayStation 2, Xbox et GameCube, ce jeu mettra en scène des véhicules dans des runs à travers les rues et les canaux de grandes métropoles. Au volant de camions, voitures, bateaux, vélos... une centaine de courses entre bandes rivales de la mafia auront lieu. Évidemment, la police sera de la partie mais l'originalité ne devrait pas être au rendez-vous.

L'avis de Mister Brown

De prime abord original, PoW est un jeu non abouti. Malgré de nombreux objectifs et missions, le principe est répétitif, voire lassant, et manque de rythme. La faiblesse de l'I.A. ampute l'intérêt de ce titre qui partait pourtant sur de bonnes bases. Ceux qui ne regarderont pas dans les coins pourront tout de même passer quelques heures de détente.

L'avis de Gollum

Avec ses clins d'œil assumés à La Grande Évasion et son penchant furtivité bien affirmé, Prisoner of War dispose d'une ambiance et d'un gameplay accrocheurs. Oui mais voilà, une certaine répétition dans les actions et une réalisation plutôt terne entachent le plaisir de jeu. Sans parler de l'I.A. loin d'être irréprochable. Dommage...

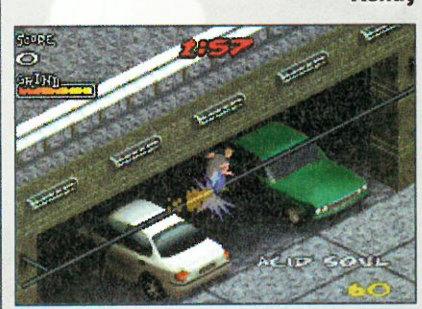
Toutes les sorties européennes

Et voilà, c'est le retour aux affaires, aux babouleries en tout genre, aux jeux vidéo, aux notes JUSTES (n'en déplaise aux frustrés des 95% minimum), mais aussi aux déceptions et/ou aux confirmations. Bref, finies les vacances, Joypad est dans la place et il ne plaisante pas ! Marre des jeux moyens voire pourris, marre de se faire gruger par des licences aguichantes, la trêve est finie messieurs les éditeurs !

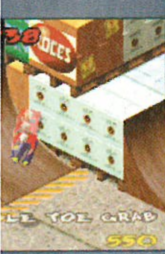
Aggressive Inline

Aggressive Inline est au roller en ligne ce que Tony Hawk's Pro Skateboarding est à la planche à roulettes, c'est-à-dire un soft en béton pour tous les amoureux de la glisse. Premier point commun : les 2 titres utilisent des riders en véritable 3D, avec des animations vraiment détaillées et fluides. Comme dans le jeu d'Activision, Aggressive Inline use également d'un système qui permet de basculer les éléments au premier plan en transparence, histoire de profiter d'un bon gameplay. Les tricks sont plutôt nombreux et la prise en main très instinctive. Bref, AI demeure une sacrée surprise qu'il fera bon accueillir au sein de sa ludothèque !

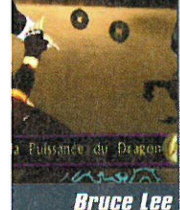
Kendy



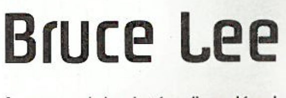
8 — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machine* : **Game Boy Advance**



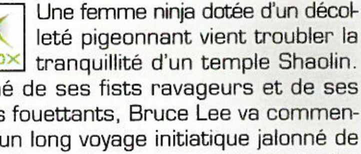
Agressive Inline



Bruce Lee

Bruce Lee



Une femme ninja dotée d'un décolleté pigeonnant vient troubler la tranquillité d'un temple Shaolin. Armé de ses fists ravageurs et de ses kicks fouettants, Bruce Lee va commencer un long voyage initiatique jalonné de crapules et de décors exotiques. Le jeu



se déroule à la manière de The Bouncer et vous fait affronter à la chaîne des gros bras. Lorsque vous battez un adversaire, vous gagnez des pièces qui vous servent à acheter des attaques supplémentaires. Il faut avouer que la réalisation n'a rien de sensationnel et que le concept s'avère ultra-répétitif. De plus, il n'est pas possible de se balader librement dans les décors, du fait de la présence de barrières invisibles, et les bruitages sont vite gavants. Un vrai navet !

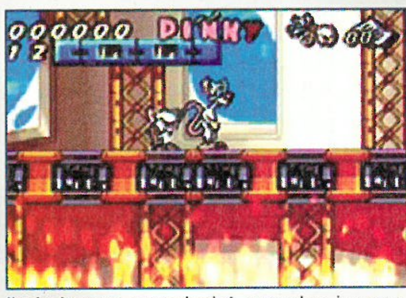
Kendy



3 — *Éditeur* : **Universal Interactive Studios** — *Machine* : **Xbox**

Cortex et Minus : Le coup de Maître

Voilà un petit jeu de plate-forme agréable qui ne prend pas la tête ! Inspiré d'un dessin animé qui sévit sur les chaînes câblées et qui met en scène des souris voulant devenir « Maîtres du monde », Cortex et Minus est un soft au concept fort simple basé sur des challenges de progression. Il est possible de switcher à tout moment entre les 2 souris pour bénéficier de capacités spécifiques (double-sauts, puissance...). Très joli esthétiquement et agréable de prise en main,



il s'adresse en priorité aux plus jeunes. Quoi qu'il en soit, les kids retrouveront l'ambiance de la série et un niveau de difficulté aisé adapté à leur condition de joueurs inexpérimentés.

Kendy



7 — *Éditeur* : **Warthog** — *Machine* : **Game Boy Advance**

CT Special Forces

CT Special Forces est un soft de tir qui vous met dans la peau de 2 membres des commandos d'élite. Dès les premiers instants, on sent que l'inspiration des programmeurs de LSP vient en partie du côté de jeux d'action comme Metal Slug. Cela dit, le soft se démarque de son homologue grâce à un gameplay moins bourrin, qui intègre en sus des phases de tir en hélicoptère dignes des shoot-them-up à l'ancienne.

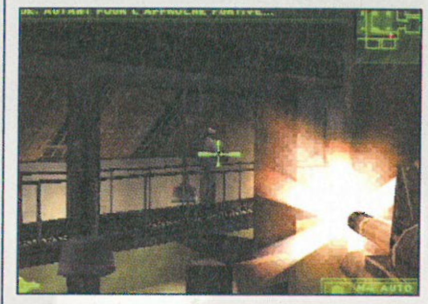


Doté d'une production soignée et de bruitages de mitraillettes et d'explosions fort convaincants, CTSF constitue un bon titre pour qui recherche un plaisir immédiat. De plus, le mode Deux Joueurs via le câble Link est un véritable régal.

Kendy



Delta Force Urban Warfare



Ça fait un bail que je n'avais pas testé un jeu PSone. Faut dire que les nouveautés intéressantes sont rares. On se dit qu'il n'y a plus que des daubes vaguement commerciales, et pourtant, ce p'tit FPS est assez surprenant. Dans le trip SWAT, vous incarnez un agent qui devra squatter chez les terroristes pour foutre la zone. Le gameplay a pas mal de plaisir furtif à offrir, avec des scènes d'infiltration en douce, du snipe, des morts silencieuses au couteau et toute une tripotée de gadgets sympas (vision nocturne et thermique, jumelles…). On peut même transporter et planquer les cadavres ennemis. En plus, c'est plutôt joli, maniable et soigneusement mis en scène (cut-scenes, briefing, etc.). Un bon plan pour ceux qui ne seraient pas encore passé à la génération 128 bits.

Julo

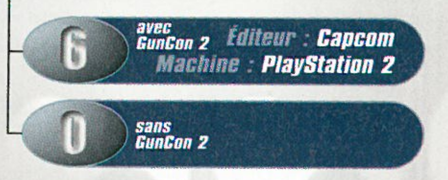


Dino Stalker

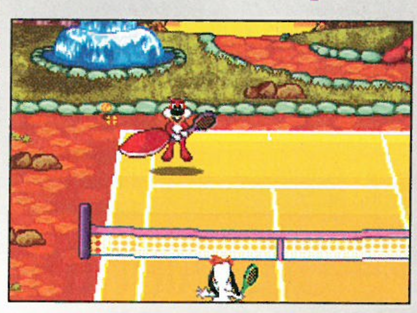
Sans le GunCon 2, ce shooting game fait partie des titres les plus injouables de l'univers. Avec, il devient tout de suite bien plus accrocheur. Évidemment, ça reste un jeu de shoot pas très fin (l'histoire n'en est que meilleure lorsqu'on n'y prête pas attention) et cher (le GunCon 2 est indispensable), mais les fans apprécieront le mix du genre avec celui des FPS. On se déplace en effet dans l'univers de jeu avec la croix de direction de l'arme, plutôt que de suivre un chemin pré-calculé comme dans un Time Crisis. Capcom a soigné un tant soit peu le graphisme, et on a même droit au snipe. Un titre ultra-basique qui donnera à manger à votre gun si vous le possédez déjà, et qui, dans le cas contraire, ne vous passionnera pas des masses.



RaHaN



Droopy Tennis Open

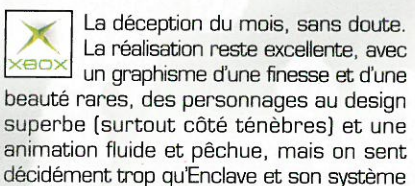


Notre taciturne Droopy se met au tennis ! L'usage de la licence et le côté « jeu pour p'tits n'enfants » ne cachent pas une qualité médiocre, bien au contraire… Ainsi, les graphismes sont magnifiques, tant par leur finesse que par leurs couleurs chatoyantes ; idem pour l'animation à la fois fluide et détaillée. En outre, l'environnement sonore agréable contribue à recréer l'ambiance cartoonesque de Droopy. Ce dernier dirait : « You know what ? I am happy », et je partage ce sentiment au regard de l'excellence de la jouabilité, même si on note un léger manque de spontanéité (dû à l'inspiration directe de Virtua Tennis 2). Enfin, la durée de vie est exemplaire grâce à une difficulté réellement progressive et à des modes de jeu originaux et amusants.

Yann



Enclave



La déception du mois, sans doute. La réalisation reste excellente, avec un graphisme d'une finesse et d'une beauté rares, des personnages au design superbe (surtout côté ténèbres) et une animation fluide et pêchue, mais on sent décidément trop qu'Enclave et son système de combat étaient prévus pour se jouer en réseau, en ligne, et à plusieurs. À l'arrivée, il ne lui reste que deux campagnes solo (lumière et ténèbres). On les traverse toutes deux sans trop de conviction, en admirant les décors, certes, mais sans ressentir la fureur de l'action pourtant omniprésente. Répétitif, sans surprise, sans audace… Et malgré le petit système pour améliorer l'équipement, et les classes de persos, on s'ennuie ferme. Alors qu'il eut été tellement agréable d'y jouer en multi… même pas de mode écran splitté.

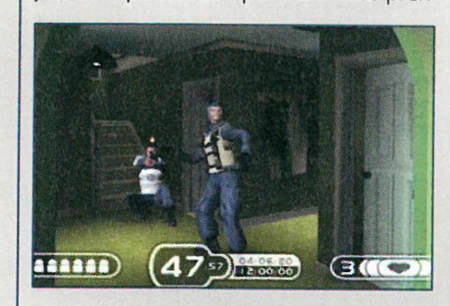


RaHaN



Endgame

Pour un jeu de tir, il a tout du navet. Graphiquement, c'est moche, l'histoire est complètement bidon, les phases de gameplay sont molles, l'héroïne est mal gaulée, les cinématiques sont pourries, la musique est quasiment inexistante… La seule chose qui sauve la galette de l'incinération, c'est sa durée de vie, un peu plus longue que les autres titres du genre. Néanmoins, la qualité n'étant pas au rendez-vous, loin s'en faut, je doute que beaucoup d'entre vous prennent vraiment plaisir à y jouer. Même le deuxième mode de jeu, censé être loufoque, nous plonge dans un état neurasthénique en moins de deux. À éviter, sauf pour amortir son GunCon…



Angel

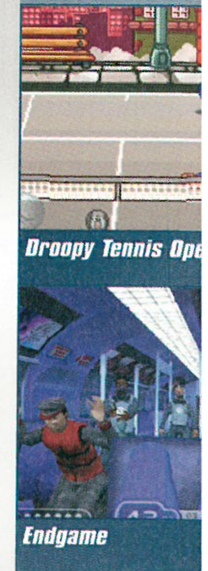


Formula One Arcade

Ce nouveau Formula One est un épisode complètement à part dans la saga. Comme son titre l'indique, le gameplay ne donne plus du tout dans la simu. Ici, on va à fond la caisse, sans se soucier des



Delta Force Urban Warfare



Droopy Tennis Ope

Endgame



freinages et autres trajectoires, tout en ramassant des items bonus sur la piste ! C'est pas encore du Mario Kart mais presque. On peut par exemple obtenir des roues énormes pour améliorer l'adhérence, enclencher des turbos, passer en pilotage automatique, ramasser une clé à molette pour réparer la bagnole... Bref, du grand n'importe quoi ! Bénéficiant d'une réalisation super moyenne, même pour de la PSone, le jeu est certes rapide mais trop saccadé. Certains s'amuseront peut-être, mais on trouve encore beaucoup plus fun ou plus intéressant sur la petite 32 bits.

Julo

5 — *Éditeur : Sony C.E.E.* — *Machine : PSone*

Freekstyle

Cousin germain de SSX et de Sled Storm - et pour cause, il utilise le même moteur - Freekstyle met les bécanes de cross à l'honneur. C'est au guidon de ces 2 roues customisables qu'une centaine de tricks pourront être déclenchés via les touches du pad pour remporter les différentes courses de la plus belle manière. Malgré une bonne distance d'affichage et de bonnes animations, Freekstyle ne parvient pas à convaincre et devient vite ennuyeux. Bien que la diver-



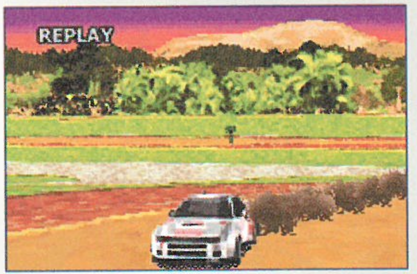
sité des modes de jeu relève quelque peu le niveau, ce titre a de grands airs de déjà vu. Bref, c'est du SSX sur 2 roues, rien de plus, voire plutôt moins.

Mister Brown

6 — *Éditeur : Electronic Arts* — *Machine : PlayStation 2*

GT Advance 2

GT Advance 2 aurait pu être un excellent jeu de bagnoles si V-Rally 3 n'avait pas pointé le bout de son nez avec son innovation technologique 3D. Car après avoir passé de nombreuses heures sur le titre d'Infogrames, on ne peut que trouver les graphismes de GT A2 laids et atrocement pixellisés. Pour-



tant, les sensations de conduite sont sympas, malgré le fait que les voitures donnent l'impression de glisser sur le sol (vive le Mode 7 !). L'idée des permis à gagner, à la Gran Turismo, est aussi intéressante, les 42 circuits alléchants, mais hélas la mayonnaise ne prend pas. En d'autres termes, il est difficile de rester au tarama une fois qu'on a connu le caviar.

Kendy

5 — *Éditeur : THQ* — *Machine : Game Boy Advance*

Fire Blade

Développé par Kuju (Lotus Challenge !), Fire Blade n'est pas sans rappeler un certain Desert Strike, voire, plus loin dans le temps, Choplifter. Aux commandes d'un hélicoptère, les 18 missions réparties sur 4 campagnes vous mèneront directement au combat dans plusieurs régions du monde : désert d'Arizona, Alpes suisses, jungle amazonienne et l'Arctique. Missiles, roquettes et mitraillettes seront vos meilleurs alliés pour remplir les différents objectifs qui ne sont malheureusement pas tous intéressants. Graphiquement très en deçà



des capacités de la PS2, Fire Blade reste cependant un titre convenable, dans lequel il vaut mieux être le pilote que la cible, mais réservé uniquement aux fans du genre.

Mister Brown

5 — *Éditeur : Midway* — *Machine : PlayStation 2*

Gauntlet the Dark Legacy




Ce qui met le plus souvent les consoles à égalité, ce sont les bouses. Gauntlet Dark Legacy en est le parfait exemple : il est aussi mauvais sur Xbox que sur GameCube, et ce tant au niveau réalisation qu'intérêt ludique. Quand on a en plus le culot d'écrire au dos de la boîte « le meilleur des jeux à 4 personnes »... Nous avions déjà testé ce titre en import (Joypad n°120) sur GameCube, et il n'a bien entendu pas évolué depuis. L'I.A. est toujours inexistante (avec des ennemis ne contournant même pas les décors, préférant rester bloqués pendant qu'on les shoote), un graphisme dont ne voudrait pas une N64, et un challenge aussi répétitif qu'inintéressant. Allez, au revoir.

RaHaN



1 — *Éditeur : Midway* — *Machines : GameCube, Xbox*

Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

Attention, ce Gran Turismo n'en est pas vraiment un ! Dans la forme, c'est toujours aussi beau, mais dans le fond, c'est limite du foutage de gueule ! Ce qui devait être originellement un add-on représente finalement un jeu complet qui ne nécessite pas GT3



pour tourner. En gros, il s'agit d'une version light de GT3, avec seulement 5 circuits, une centaine de caisses et... pas de mode Gran Turismo ! Le joueur ne peut qu'enchaîner les courses sans autre forme de challenge. La difficulté ayant été clairement revue à la baisse, la durée de vie en devient juste rachitique. Certes, il est proposé à un petit prix (39,99 €), mais quel intérêt pour ceux qui ont déjà GT3, et encore pire, pour ceux qui ne l'ont pas et peuvent se l'offrir en Platinum

Fire Blade

Freekstyle

GT Advance 2

? Aucun, si ce n'est satisfaire les irréductibles collectionneurs de caisses virtuelles... impossibles à transférer dans GT3 ! Sauvé par son prix, GT Concept reste strictement réservé aux fous de la série.

Julo

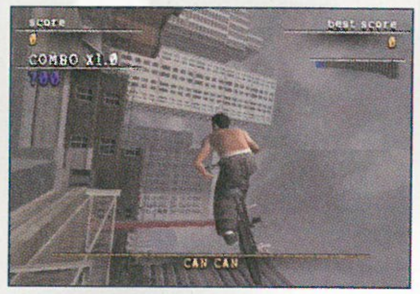


6 *Éditeur :* **Sony C.E.E.**
Machine : **PlayStation 2**

Mat Hoffman's Pro BMX 2



Mat Hoffman effectue son passage de la PSone à la PS2. Les 8 niveaux qu'il contient sont assez grands et graphiquement, ça s'annonce pas mal, mais on commence vraiment à en avoir assez de cette jouabilité pompée sur Tony Hawk qui n'a pas changé depuis des lustres. En revanche, on peut incarner tout le gotha de la discipline améri-



caine, avec une bande sonore qui déménage. En extra, on a droit à des vidéos où l'on peut admirer les BMXeurs en train de pratiquer leur art et discuter entre eux (assez hilarant d'ailleurs). Bien que l'on commence franchement à être lassé, il s'agit d'un bon petit jeu qui peut faire passer de bons moments, pour peu que l'on aime cette discipline.

Angel

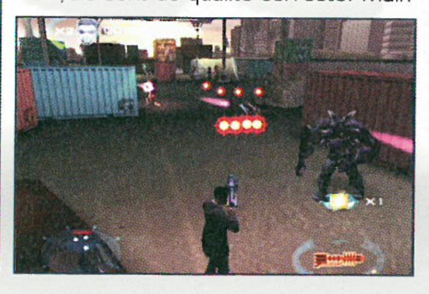


6 *Éditeur :* **Activision**
Machine : **PlayStation 2**

Men in Black II




MIB II est un produit marketing correct qui remplit bien son office. On y trouve la bande-annonce du film, les agents J et K ont une bonne tête et les doublages français sont de qualité correcte. Maintenant, question intérêt, ce jeu fait dans le minimalisme total. Le scénario ne sert en fait qu'à vous faire passer d'un niveau à un autre, alors que vous flinguez perpétuellement des extraterrestres qui apparaissent comme par enchantement. MIB II n'est qu'un jeu de tir basique dans lequel vous récoltez régulièrement de nouvelles armes. Point. Évidemment, vous passerez votre temps à tourner autour de vos adversaires pour éviter leurs milliards de tirs. Au final, on a un jeu simpliste servi par une réalisation moyenne et dont l'action, répétitive à souhait, amusera difficilement les plus de douze ans.

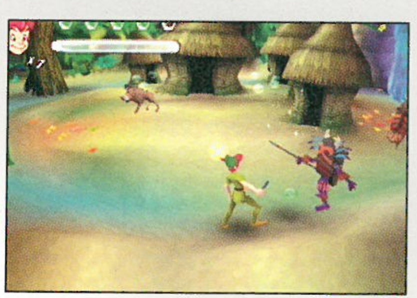


Chris



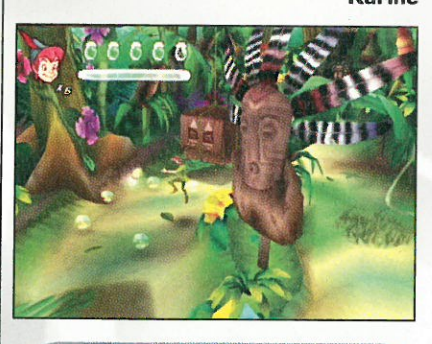
4 *Éditeur :* **Infogrames**
Machines : **PlayStation 2/Xbox**

Peter Pan, La Légende du Pays Imaginaire



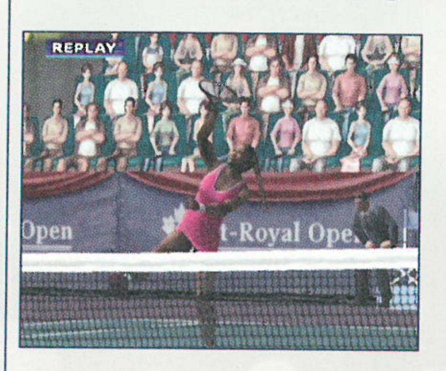
Dans la série Disney recycle ses classiques, applaudissons (ou pas) le retour du meilleur ami de Michael Jackson, le très suranné Peter Pan. Les plus jeunes joueurs n'en viendront pas à maudire ce jeu car leur âme est encore pure, mais les vieux briscards que nous sommes n'utiliseraient même pas le CD pour caler leur table de chevet. La réalisation est catastrophique et il faut vraiment être payé pour endurer plus de 3 niveaux. Sauts approximatifs, caméras aléatoires, ralentissements intempestifs, obstacles qui surviennent de manière confuse créent une jouabilité rédhibitoire. L'empreinte Disney ne se reconnaît qu'au niveau des graphismes.

Karine



3 *Éditeur :* **Disney Interactive**
Machine : **PlayStation 2**

Pro Tennis WTA Tour



Attention, grand titre ! Dans ce jeu de « tennis », quel que soit le bouton sur lequel vous appuyez en cours de match, vous effectuez 8 fois sur 10 des lobs (ou en tout cas des balles très hautes). Craignant d'être tout à coup devenu nul, j'ai laissé le paddle à Angel un moment, mais il n'a pas fait mieux. Idem pour Julo et Trazom. En dernier recours, j'ai appelé Konami pour être certain d'avoir la bonne version du jeu, ce qui fut confirmé après vérification. En fait, tout semble lié au placement, et au moment précis où on frappe la balle, mais c'est tout de même très, mais alors très aléatoire. De plus, l'ordinateur joue lui aussi de façon totalement décousue (ça rassure) et les échanges sont ridicules. Un titre au gameplay hallucinant - et apparemment inaccessible - signé Konami Osaka...

Chris

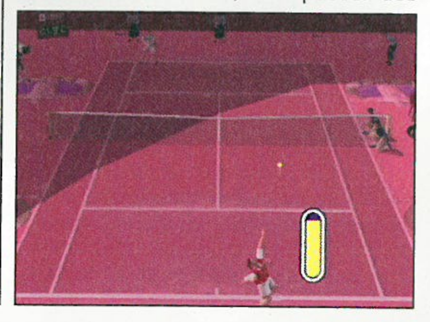


0 *Éditeur :* **Konami**
Machine : **Xbox**

Slam Tennis

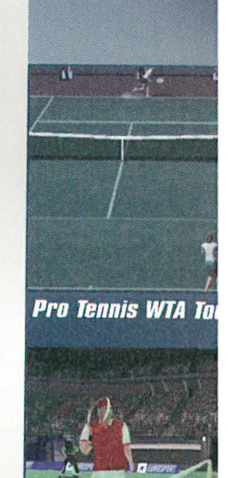



Possédant les mêmes qualités et défauts sur PS2 et Xbox, Slam Tennis est un titre qui paraît tout d'abord détenir pas mal d'atouts. Les graphismes sont clairs, précis, et l'aliasing est inexistant sur PS2. Du côté des joueurs disponibles, on aura au départ Juan-Carlos Ferrero, puis Moya, Henman, Clément, Kafelnikov, ou encore Norman. Chez les femmes en revanche, les joueuses sont toutes imaginaires. Dans la section « épreuves », vous devrez faire s'écrouler des colonnes constituées de blocs, faire passer des





Men in Black II

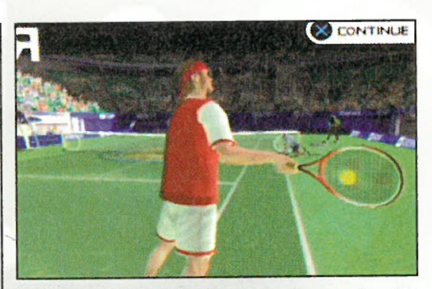


Pro Tennis WTA Tour

Slam Tennis



Silpheed : The Lost Planet



balles au travers de cerceaux, etc. La jouabilité suit à peu près mais se révèle tout de même un peu molle. C'est d'ailleurs le problème principal du jeu, qui manque singulièrement de pep (ambiance sonore très pauvre). De plus, il est difficile de mettre en place des schémas tactiques puisque croiser la balle relève ici de l'exploit. Dommage.

Chris



Silpheed : The Lost Planet

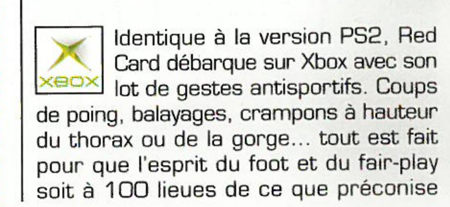
Initialement développé sur Mega CD, Silpheed est un titre old-school remis au goût du jour. Doté d'une assez bonne réalisation et d'effets pyrotechniques pour le moins explosifs, ce mélange des genres à la sauce Galaga et 1942 ne parviendra cependant pas à séduire les fans nostalgiques. Les huit niveaux du jeu s'enchaînent à vitesse grand V, les combats intersidéraux en 2D ne sont guère passionnants et les ralentissements pas rares. Au final, même avec un petit prix (19,90 €), ça fait cher la demi-journée. Si j'ai un conseil à vous donner, mieux vaut choper la ROM de Galaga, c'est autrement plus fun et personne ne pourra y rester insensible, même de nos jours.

Mister Brown



4
Éditeur : Swing ! Entertainment
Machine : PlayStation 2

Red Card



Identique à la version PS2, Red Card débarque sur Xbox avec son lot de gestes antisportifs. Coups de poing, balayages, crampons à hauteur du thorax ou de la gorge… tout est fait pour que l'esprit du foot et du fair-play soit à 100 lieues de ce que préconise actuellement la FIFA. Avec ce vieux briscard de Daniel Bravo aux commentaires, toutes ces rencontres, dont le résultat importe peu, vont se dérouler dans la violence. Malgré un système de jeu rapide à maîtriser, les graphismes et l'I.A. sont bien loin des autres titres du marché. Carton rouge pour Red Card !

Mister Brown

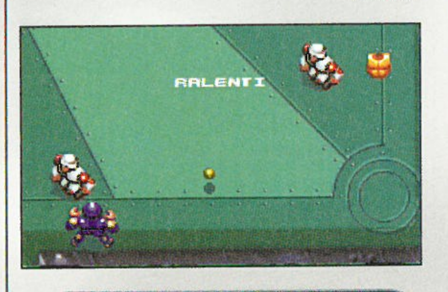


Speedball 2



Speedball 2, un de mes jeux-cultes. J'ai pris beaucoup de plaisir à y rejouer sur ma GBA… mais il faut bien avouer que les développeurs ne se sont pas foulés. À part la présence d'un mode Multijoueur, rien n'a véritablement évolué. Rajouter des flèches indiquant les possibilités de passe, ou retoucher les graphismes un tant soit peu pour que le terrain soit moins monochrome eut été un minimum. Le titre reste un bon jeu de sport futuriste violent, mais très difficile, au gameplay brut de l'époque. Seuls les acharnés ne pèteront pas les plombs devant l'injustice de certaines actions, déclenchées par l'absence de visibilité ou le choix discutable par la console du personnage contrôlé à l'écran… En tout cas, en la matière, on n'a toujours pas vraiment vu mieux.

RaHaN



6
Éditeur : Wanadoo Interactive
Machine : Game Boy Advance

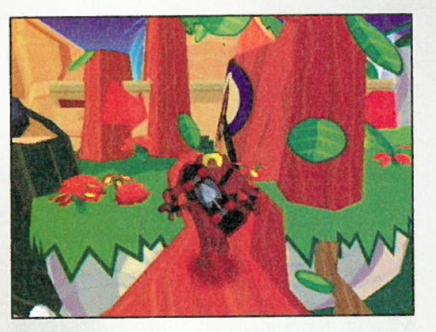
Taz Wanted

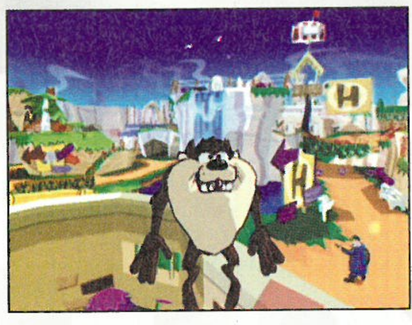





Et un p'tit jeu de plate-forme en cel shading, un ! Taz s'est encore laissé embarquer dans un jeu qui met en exergue son caractère de cochon dans des environnements hauts en couleur. On pense aller de surprise en surprise dans cette aventure, mais les quelques distractions qui jonchent la progression ne font pas oublier son manque d'intérêt. Les défis à relever peuvent sembler ardus pour les plus jeunes joueurs, avec des énigmes pas toujours évidentes à résoudre. Les fans de l'univers Warner ne seront pas déçus par l'aventure, alors que les amateurs de plate-forme resteront sur leur faim. Un titre pas vraiment baboulifiant.

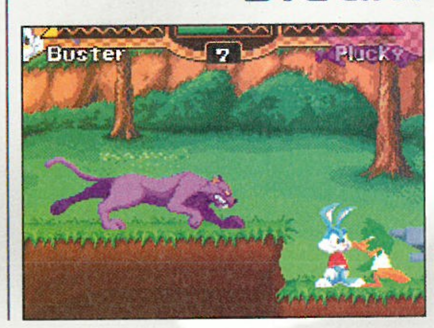
Karine





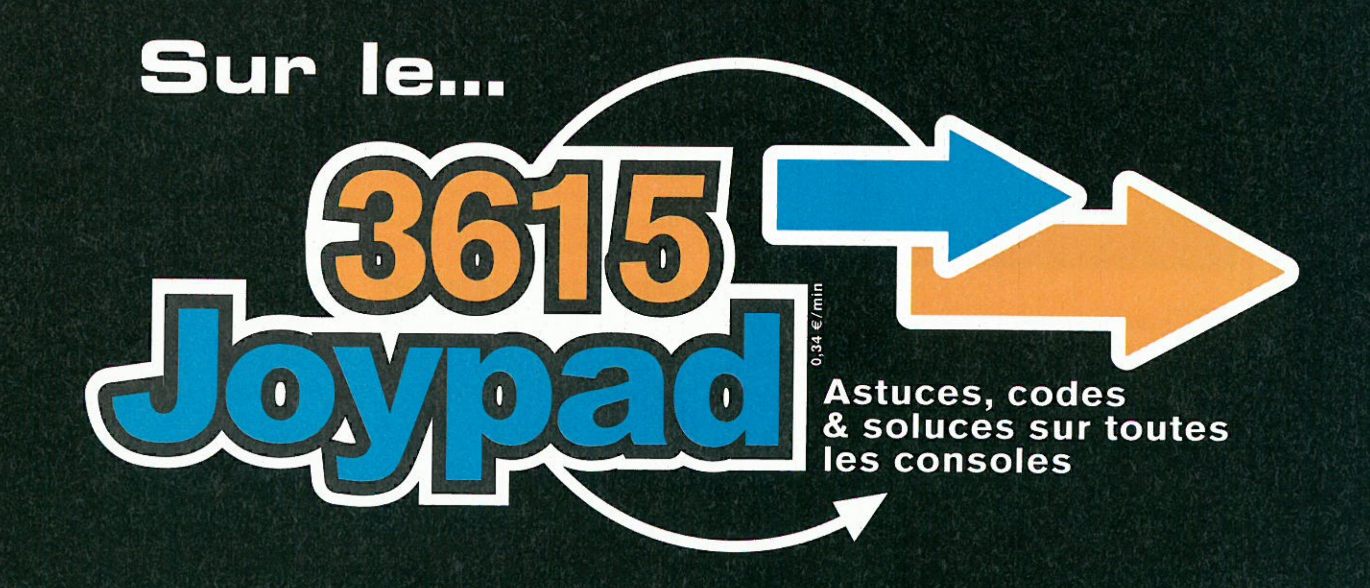
5
Éditeur : Infogrames
Machines : Xbox, PS2 et GC

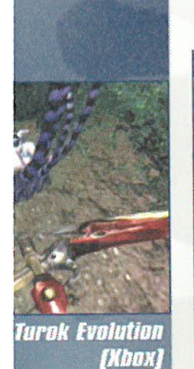
Tiny Toons Adventures : Buster Bad Dream



Speedball 2

Taz Wanted


3615
Joypad
0,34 €/min
Astuces, codes
& soluces sur toutes
les consoles

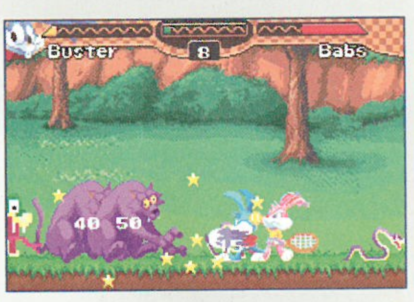

Turok Evolution [Xbox]


Evolution [GBA]

Zoo Cube

Que faire de neuf, question gameplay, avec les Toons ? Et pourquoi pas un bon vieux beat'em up des familles ? C'est chose faite avec ce titre qui met en scène les célèbres personnages de la Warner dans une aventure tordue dont ils ont le secret. On traverse 4 mondes et on met au point des combos basiques pour se défaire de ses ennemis à travers la Forêt ACME, la Maison Hantée, la Station Spatiale et un monde caché. Les attaques s'opèrent à deux ; on choisit son partenaire parmi les Toons et leurs attaques spécifiques. Les graphismes sont colorés et l'animation des personnages honnête, sans plus. Les affrontements s'annoncent répétitifs et on se lasse vite de la performance.

Karine





4 — **Éditeur : Swing ! Entertainment** — **Machine : Game Boy Advance**



Turok Evolution



Quelle ironie ! Il s'appelle Evolution, alors que, justement, c'est son plus gros défaut : il n'a pas su évoluer. Comment peut-on proposer une maniabilité et un gameplay si primitifs après Halo sur Xbox ? Alternant niveaux FPS et à dos de ptérodactyle lance-missiles (!), ce nouveau Turok souffre de la volonté d'offrir une version identique sur les 3 supports. Soi-disant pour ne pas





frustrer ceux qui ont la PS2. Mais quelle connerie ! Si encore il n'y avait que l'aspect technique... Les armes sont globalement décevantes, l'architecture des niveaux fait pitié, et le souci du détail était plus présent dans le cultissime Turok 1 sur N64 ; au moins, quand on montait sur une échelle, la caméra se balançait pour refléter l'effort. Sur cette version, même pas. En cherchant, on pourrait certes lui trouver des qualités, mais non, je n'en vois pas. Virez donc cet abruti de bourrin texan et faites faire le prochain par un vrai chef de projet avec du talent.

RaHaN



4 — **Éditeur : Acclaim** — **Machine : Xbox**

Turok Evolution

À l'instar de CT Special Forces testé également ce mois-ci, Turok Evolution est un soft de tir à la Metal Slug sur Neo Geo. Il est possible de choisir entre 2 persos et de blaster dans toutes les directions. Très pêchu, le soft alterne 2 phases de jeu : l'une se déroule de façon classique en scrolling horizontal, tandis que la seconde vous permet de viser tous les ennemis venant du fond de l'écran comme dans l'excellent Nam75 de la Neo Geo. Graphiquement très beau et doté d'animations très fluides, Turok Evolution est un bon défou-



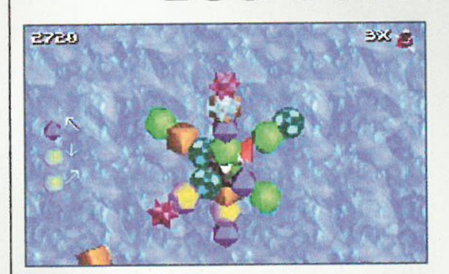


loir « Old School » qui rappelle fortement les jeux d'arcade du début des années 90. Autant vous dire qu'on en redemande !!!

Kendy

7 — **Éditeur : Acclaim** — **Machine : Game Boy Advance**

Zoo Cube





Les amateurs de jeux de réflexion vont pouvoir trouver ici matière à cogiter dans la bonne humeur. Il est encore question d'empiler des pièces de couleur qui déboulent de tous les côtés de l'écran, mais ici toute la représentation est en 3D !!! La difficulté majeure que pose Zoo Cube réside dans une maîtrise parfaite de l'espace. En effet, vous devez faire pivoter un cube à 6 facettes et y encastrer des pièces de même catégorie pour les annuler et gagner des points. Au bout de 5 mauvaises connections, la partie est perdue. Un titre fort original et passionnant qui a le mérite d'utiliser intelligemment de la vraie 3D sur notre ch'tite GBA !

Kendy



8 — **Éditeur : Acclaim** — **Machine : Game Boy Advance**

Sensations à la Chaîne





OFF CENTRE - APPARTEMENT 6D

Du lundi au vendredi à 18h45

(à partir du 2 septembre)

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 92 68 22 66*






0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

Les Astuces par Kendy

Les « winners » du mois sont Michael Floquet de Saint-Symphorien-sur-Coise, Mathieu Samson de Paris, Romain Le Dantec de Senlis, Christophe Griffon de Voujeaucourt et Patrick Renard de La Motte-Servolex !!! Bravo les gars, avec la chance que vous avez, vous devriez plutôt jouer au Loto !

La blague pourrie du mois :
Ce sont deux vaches qui se font tirer le portrait chez le photographe.
- Attention mesdames : ne « bousons » plus !

PETER PAN

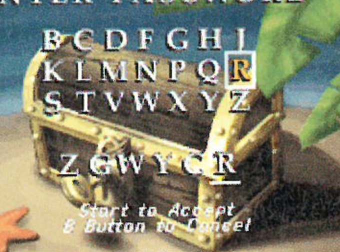




Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

CODES DES NIVEAUX

La jungle : RGCKYD
La forêt : CNCGKG
La plage : PGCMMD
Le navire : ZGWYCR





99 VIES

Pendant le jeu, faites Pause, puis faites ◁, ▷, ▽, ▷, ◁, R.



SÉLECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, faites Pause, puis faites △, ◁, ▷, ▽, ▷, L.







MODE GILET PARE-BALLES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BULLETZAP. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante. Cette astuce annule les dommages des balles ennemies !

TUER AVEC UNE SEULE BALLE

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez WHATYOUGET. Une lumière verte vous indiquera que l'astuce est activée. Allez dans le menu des Bonus pour activer l'indication « Silver Bullet ».

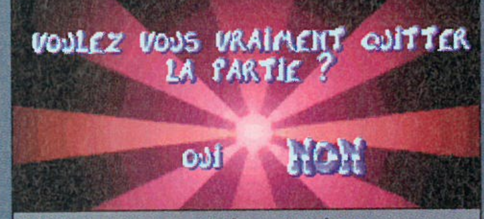
RAYMAN ADVANCE



Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites Pause, puis faites ▷, △, ▷, ◁, ▷, R.



Effectuez la Pause puis les manipulations.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

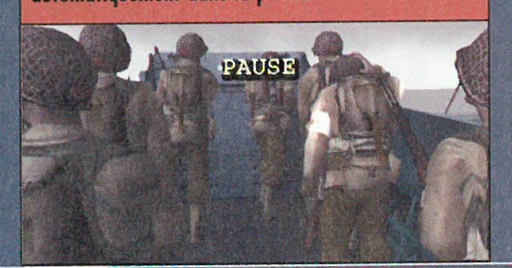




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ◎, L1, ◎, R1, △, L2, Select, R2. En cas de réussite, l'écran reviendra automatiquement dans la partie.



Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier :
Kendy — Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton — TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex



STE DES MAGASINS

COREGAMES
MULTIMEDIA

Paris

ST LAZARE (9ème)
6 rue d'Amsterdam
01 53 320 320

JUSSIEU (5ème)
46 rue des Fossés Saint Bernard
01 43 29 59 59

ST MICHEL (6ème)
56 boulevard St Michel
01 43 25 85 55

VAUGIRARD (15ème)
365 rue de Vaugirard
01 53 688 688

VICTOR HUGO (16ème)
137 avenue Victor Hugo
01 44 05 00 55

Région Parisienne

(77) CARRE SENART
C. Ccial Carré Senart - Lieusant
01 60 60 67 67

(77) CHELLES
C. Ccial Chelles 2 - N34
01 64 26 70 10

(78) ORGEVAL
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
01 39 08 11 60

(78) PLAISIR
C. Ccial Plaisir Sablons
01 30 55 24 28

(78) VERSAILLES
16 rue de la Paroisse
01 39 50 51 51

(78) VELIZY
37, avenue de l'Europe
01 30 700 500

(91) CORBEIL-VILLABE
C. Commercial Villabe A6
01 60 86 28 28

(92) ANTONY
25 av. de la Division Leclerc - N20
01 46 665 666

(92) BOULOGNE
60 av. du Général Leclerc - N10
01 41 31 08 08

(92) LA DEFENSE
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
01 47 73 00 13

(93) AULNAY SOUS BOIS
C. Ccial Parinor - Niv. 1
Tél : 01 48 67 39 39

(93) MONTREUIL
C. Ccial La Grande Porte
01 48 97 05 54

(93) PANTIN
63 avenue Jean Lolive - N. 3
01 48 441 321

(93) ST DENIS
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
01 42 43 01 01

(93) DRANCY
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
01 43 11 37 36

(94) CHENNEVIERES
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
01 45 939 939

(94) CRETEIL VILLAGE
5 rue du Général Leclerc
01 49 81 93 93

(94) CRETEIL SOLEIL
C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1
01 49 56 06 06

(94) KREMLIN BÎCETRE
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
01 43 901 901

(94) FONTENAY SOUS BOIS
C. Ccial Val de Fontenay
01 48 76 6000

95) ARGENTEUIL
C. Ccial Coté Seine
Ouverture Octobre 2002

95) CERGY
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
01 34 24 98 98

95) GONESSE
C. Ccial Usine Center - Zac Parinord 2
Ouverture Octobre 2002

95) L'ISLE ADAM
C. Ccial Grand Val
01 34 69 17 96

95) SANNOIS
C. Ccial Carrefour
01 30 25 04 03

95) ST BRICE
C. Ccial Carrefour
01 39 33 46 46

Province

13) MARSEILLE
C. Ccial Grand Littoral
04 91 09 80 20

14) HEROUVILLE ST CLAIR
C. Ccial St-Clair
02 31 951 952

21) DIJON
C. Ccial Geant Chenove
Ouverture Octobre 2002

26) VALENCE
C. Ccial Valence 2
04 75 86 04 04

27) EVREUX
8 rue de la Harpe
Ouverture Octobre 2002

31) TOULOUSE
4 rue Temponières
05 61 216 216

35) RENNES
0, rue du Marechal Joffre
02 99 78 25 25

51) REIMS
4, rue de Talleyrand
03 26 91 04 04

59) LILLE
2 Rue Esquermoise
03 20 519 559

58) DOUAI - FLERS
. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43
03 27 98 05 05

60) COMPIEGNE
7, 39 cours Guynemer
03 44 20 52 52

69) LYON
, rue Victor Hugo
04 72 409 405

69) ST GENIS LAVAL
. Ccial ST Genis 2
04 72 67 90 90

2) LE MANS
4, 48 av. du Général De Gaule
02 43 23 4004

3) ALBERTVILLE
.Ccial Géant Casino - Z.A. du Chiriac
04 79 31 20 30

0) AMIENS Console
9 rue des Jacobins
03 22 97 88 88

0) AMIENS PC
, rue Lamarck
03 22 80 06 06

4) AVIGNON
.Ccial CAP SUD - Route de Marseille
04 90 87 00 77

6) POITIERS
2 rue Gaston Hulin
05 49 50 58 58

7) LIMOGES
.Ccial ST Martial - Avenue Garibaldi
05 55 12 63 63

SALLE DE JEU EN RÉSEAU

SCOREBANK

JEUX VIDEO **Nouveau** MULTIMEDIA

Découpez et collectionnez précieusement les bons **SCOREBANK** et rendez-vous dans les magasins SCOREGAMES où vous pourrez gagner (sur présentation des bons) :

3 bons = **5%** sur les jeux neufs.

6 bons = **10%** sur les jeux d'occasion.

8 bons = **15%** sur les accessoires SCOREGAMES

Offre non cumulable avec tout autre promotions en cours, avantages partenaires et avantages de la carte de fidélité SCOREGAMES



SCOREBANK 1 Bon







Joypad



MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ○, L2, □, L1, Select, R2, △, Select.

MODE GRENADES REBONDISSANTES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BOING. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

MODE SNIPE

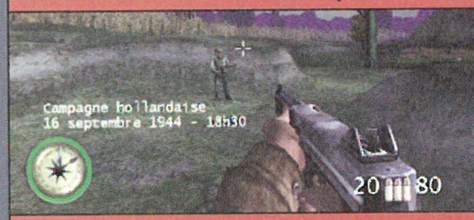
Sur l'écran de la machine à écrire, tapez LONGSHOT. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante. Cette astuce permet de zoomer en vue de snipe avec n'importe quelle arme.

MISSION 2

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez ORANGUTAN. Commencez une nouvelle partie puis choisissez votre stage sur l'écran de briefing.

MISSION 3

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BABOON.



MISSION 4

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez CHIMPNZEE.

MISSION 5

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez LEMUR.

MISSION 6

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez GORILLA.

TERMINER LA MISSION EN COURS AVEC L'ÉTOILE D'OR

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez MONKEY.

TERMINER LA MISSION PRÉCÉDENTE AVEC L'ÉTOILE D'OR

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez TIMEWARP.

LES NAZIS VOUS TUENT AVEC UNE UNIQUE BALLE

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez URTHEMAN. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

BALLES EN PHOTON

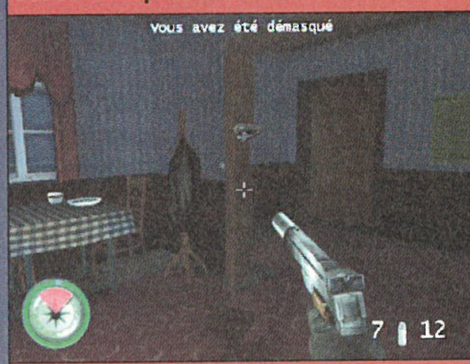
Sur l'écran de la machine à écrire, tapez TPDOMOHTON. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

MODE HEADSHOT

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez GLASSJAW. Pour abattre l'ennemi, il faudra dorénavant viser sa tête.
Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

ENNEMIS INVISIBLES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez WHERERU. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.



On ne pourra voir que les casques et les armes !

LES NAZIS PORTENT DES CHAPEAUX DÉBILES

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez HABRDASHR. Allez ensuite dans le menu des Bonus pour activer l'astuce correspondante.

SÉQUENCE VIDÉO 1

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGEO.

SÉQUENCE VIDÉO 3

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGER.

SÉQUENCE VIDÉO 4

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGEF.

SÉQUENCE VIDÉO 5

Sur l'écran de la machine à écrire, tapez BACKSTAGES.



AGGRESSIVE INLINE



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX, L'INTÉGRALITÉ DE L'OPTION ÉDITION, TOUTES LES STATISTIQUES

Dans le menu Cheat, faites ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A.

TOUS LES PERSONNAGES BONUS

Dans le menu Cheat, faites ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →.

TOUTES LES CLÉS

Dans le menu Cheat, faites S, K, E, L, E, T, O, N.

INVINCIBILITÉ

Dans le menu Cheat, faites K, H, U, F, U.

GRAVITÉ FAIBLE

Dans le menu Cheat, faites ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A, B, A, B, S.

SUPER ROTATION

Dans le menu Cheat, faites ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑.

GESTES MANUELS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P.

GRINDS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F.

HANDPLANTS PARFAITS

Dans le menu Cheat, faites J, U, S, T, I, N, B, A, I, L, E, Y.

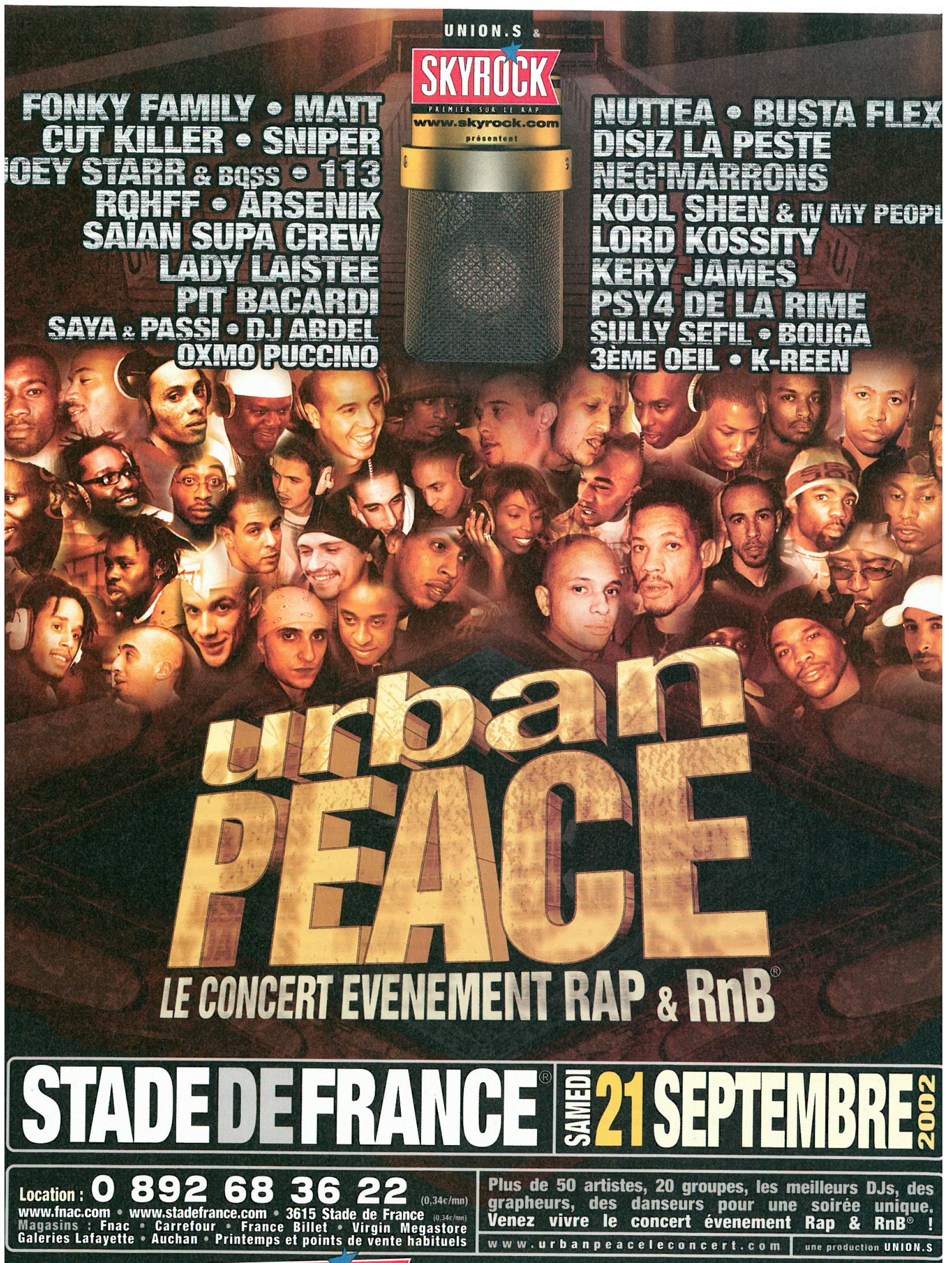
RÉGÉNÉRATION DE LA BARRE D'AGRESSIVITÉ

Entrez ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, A, I.

BARRE D'AGRESSIVITÉ TOUJOURS PLEINE

Dans le menu Cheat, faites B, A, K, A, B, A, K, A.





ECOUTE SKYROCK ET GAGNE TES PLACES



COURRIER DES LECTEURS



De plus en plus fort ! Il paraît qu'on casse la Xbox maintenant. Le mois dernier, c'était le GameCube, et le mois d'avant la PS2 (ou l'inverse). Sachez que ce n'est plus la peine de prendre votre plume pour nous accuser ainsi, surtout si c'est pour le faire sans argumentation aucune comme c'est le cas à 90 %. Et voilà. Bon, si on mangeait ?

LOGIQUE ÉCONOMIQUE VS LE MONDE

Cher Joypad, je viens de lire votre dossier E3 et je tenais à vous faire part de mes impressions. Tout d'abord, la partie « attente » présente sur chaque jeu du dossier E3 est une bonne idée et permet de savoir si le jeu présenté est un futur hit, un jeu moyen ou une daube.

À vrai dire, pas exactement. « L'Attente » permet juste d'exprimer notre hâte à mettre la main dessus, pas s'il sera réussi ou non... la nuance est primordiale.

Je regrette en revanche la disparition des E3 Awards.

L'éternel manque de place nous a conduits à sacrifier cette section...

Sinon, je trouve la présentation du dossier moins claire que l'année précédente (différents supports moins distincts).

J'espère que tu es le seul ! Cela dit, c'est vrai que le fouillis des versions multi-plates-formes nous a compliqué la tâche par souci d'exhaustivité ! Pour le reste, on a repris la même présentation, en gros !

Côté jeux, cet E3 2002 est pour moi un moins bon cru que l'édition 2001. J'ai été déçu du faible nombre de bons jeux sur PS2 et je constate que c'est la Xbox qui présente les projets les plus ambitieux. Cela m'amène à me poser des questions. Si les développeurs courraient vraiment tous après l'argent, pourquoi développeraient-ils sur une console vendue à 3 millions d'exemplaires (la Xbox), au lieu de développer sur une console vendue à 30 millions d'exemplaires (la PS2) qui logiquement leur rapporterait plus (car plus d'acheteurs potentiels donc plus de ventes) ?

Économiquement, la PS2 reste le choix numéro 1 des éditeurs. Les développeurs, eux, ont tendance à effectuer leurs choix suivant d'autres critères, plus technologiques en général, mais ce sont les éditeurs qui font loi. Les projets dont tu parles - les ambitieux - sont en tout cas soit des exclusivités Xbox, c'est-à-dire développés en First Party (Project Ego, B.C.), soit des titres prévus sur d'autres machines, à plus longue échéance, et qui par conséquent visent les possesseurs de Xbox comme ceux de PS2 (Deus Ex 2).

Cet engouement pour la Xbox ne signifierait-il pas que c'est tout simplement la meilleure machine ?

On ne peut pas vraiment parler d'engouement, en fait, lorsqu'on tient compte des deux points cités ci-dessus.

(...) Toujours dans l'E3, MGS2 Substance contiendra-t-il le MGS2 original plus des bonus ou simplement des missions VR et des bonus (sans MGS2) comme le MGS Missions Spéciales de la PSone ?

Je te renvoie à l'article de ce mois-ci. C'est un peu particulier, mais tu ne devrais pas retrouver le MGS2 du commerce dans la version PS2.

Voyant GTA III dans la rubrique des meilleures ventes US et Europe depuis des mois, je me demandais à combien d'exemplaires le jeu s'est vendu et s'il n'avait pas dépassé les 5 millions de ventes de MGS2 ?

En France, GTA III en est environ à 450 000 exemplaires vendus : c'est énorme (source Take 2 France). À l'échelle mondiale, il a dépassé les 6 millions d'exemplaires...

Autre grande question : si Take 2 arrive à vendre ses jeux à bas prix dès leur sortie, pourquoi les autres éditeurs ne font pas de même ?

Une petite précision : la France est pour une fois privilégiée, puisque c'est le SEUL pays à avoir eu accès à GTA III à ce prix préférentiel. C'est entièrement grâce au bureau français de Take 2, qui a lui-même permis ce positionnement tarifaire bénit des Dieux.

Et comment, à ce moment-là, Konami peut-il se permettre de vendre MGS2 (excellent jeu il est vrai) 10 € au-dessus des prix maximum pratiqués ?

Les budgets de développement de GTA III sont probablement loin derrière ceux de Metal Gear Solid 2, et nous connaissons tous la composante « rentrer dans ses frais » en matière de politique tarifaire. En outre, considérant l'attente que le public avait pour un tel titre, Konami a dû juger bon d'établir un tel prix... En tout cas, on sait quel est le jeu au succès le plus reconnu commercialement aujourd'hui !

Enfin, qui est le fameux Yann qui a l'air de s'y connaître en jeux de tennis ? Stagiaire surdoué ou futur testeur ?

Yann est en effet notre plus grand spécialiste ès jeux de tennis. Ce n'est ni un stagiaire, ni un futur testeur, c'est un fantassin de soutien occasionnel qui nous aide dans notre combat quotidien pour faire Joypad, lorsque c'est nécessaire. En l'occurrence, étant donné ses connaissances en matière de jeux de tennis et la difficile période qu'était mai (puisque nous préparions l'E3), il était tout désigné pour ce travail !

Merci pour le bonheur que vous m'apportez tous les mois et bonnes vacances.

NoNo, Castres (81)

MAINSTREAM VS HARDCORE GAMING

Salut mon amour. D'abord, je tiens à préciser que mes précédentes lettres, c'était pour s'amuser : la vie est un jeu, comme dirait Nintendo.

En effet, Christophe nous écrit tous les mois ou presque depuis quelque temps. La plupart de ses lettres étaient fabuleusement impubliables, car hautement insultantes et remplies d'immondices verbales brodées au papier avec un brio certain.

Je rajouterai « la vie est belle » (pas comme le slogan de Citroën, mais comme le film de Roberto Begnini). Je reste cependant persuadé que le meilleur reste à venir et que les jeux vidéo procureront encore plus de plaisir qu'actuellement grâce à de nouveaux concepts. Une fois n'est pas coutume, j'ai des questions qui me turlupinent l'esprit : comment faut-il prendre votre volonté d'éduquer ? En privilégiant certains jeux plutôt que de simplement en parler, comme avec PES ?

On ne peut pas vraiment parler de privilèges. Si nous avons autant parlé de Pro Evolution Soccer, c'est qu'il le méritait, c'est tout, et des milliers de joueurs peuvent en témoigner. Certains d'entre eux ne juraient auparavant que par la série FIFA, et ils sont aujourd'hui conscients qu'il existe autre chose, qui plus est meilleur lorsqu'on recherche un gameplay plus « simulationniste » qu'arcade. C'est ça éduquer.







MAINSTREAM VS HARDCORE GAMING (SUITE)

Chacun a des goûts personnels et le but premier des jeux vidéo est d'éprouver du plaisir. Il n'y a donc pas de direction à prendre, et même si des avis différents sont intéressants à connaître, la personne qui choisit un jeu le fait pour elle et non pas pour rejoindre un état d'esprit ou quoi que ce soit.

En théorie, oui. Deux choses cependant. Toujours sur l' « éducation » : on ne peut pas choisir au mieux si on n'a pas toutes les cartes en main, c'est-à-dire si on ne sait pas quels sont tous les choix disponibles. Or, rares sont ceux qui peuvent se permettre d'essayer tous les jeux. Deuxièmement : nombreux sont les joueurs qui, à l'inverse, souhaitent rejoindre un état d'esprit auquel ils s'identifient. Ce n'est pas forcément négatif. Nintendo représente un état d'esprit, Sony aussi, Joypad aussi... Dans notre cas, c'est différent : qu'un jeu se vende bien ou pas, on s'en tape. Du moins, cela ne change pas notre quotidien. Nous avons une vision plus globale de tout ça, et la chance de pouvoir l'alimenter régulièrement en étant les témoins privilégiés de tout ce qui se fait dans le milieu du jeu vidéo. Il en découle une responsabilité : passer nos connaissances, et - c'est là notre conviction - tenter de vous faire partager des idées plus profondes que les idées communes que tout un chacun, le « grand public », peut avoir. Vous montrer ce que le jeu vidéo pourrait être... En parlant de PES, nous avons en quelque sorte montré ce qu'un jeu de foot peut être, face à l'idée commune disant qu'il n'y avait rien de mieux que FIFA. Idée fausse, bien entendu.

Il faut garder les pieds sur terre et ne pas oublier qu'à la base, les jeux vidéo sont un loisir et non pas une passion (pour la grande majorité des joueurs).

Pour la grande majorité des joueurs, il est vrai. Mais est-ce à ceux-ci que nous nous adressons ? Je ne crois pas. Nous nous adressons justement à ceux qui sont passionnés. Ce qui n'empêche effectivement qu'il faut raison garder : dans jeu vidéo, il y a « jeu ». Pas « guerre », comme semble plus la pratiquer certains...

C'est bien de dire quand un jeu est mauvais, de chercher la perfection ; cependant, il est plus facile de donner son avis que de faire quelque chose.

Un avis, c'est comme un trou du c... : tout le monde en a un. Internet en témoigne tous les jours. Maintenant, il existe une subtile nuance entre la critique et l'émission d'un avis. La critique est un avis professionnalisé, qui suit des règles, se conforme autant que possible à une certaine forme d'objectivité (bien qu'elle soit toujours discutable), et surtout bénéficie d'une expérience. Et faire une bonne critique est tout aussi difficile que de faire « quelque chose » bien.

De toute façon, le meilleur avis, c'est celui qu'on se fait soi-même, en jouant.

Une fois encore, ce ne sera peut-être pas le meilleur avis, mais le plus acceptable pour celui qui l'émet.

Pourquoi êtes-vous devenus passionnés de jeux vidéo et qu'est-ce qui nourrit votre passion ?

Expliquer pourquoi nous sommes devenus passionnés, ce serait soit trop long, soit trop court à expliquer... Ce qui nourrit notre passion, en tout cas, c'est clairement Joypad. Le fait d'être au cœur du bouillon, d'y apporter notre contribution, aussi infinitésimale soit-elle. Et surtout la profonde conviction que le jeu vidéo n'a encore rien montré de ses merveilles, que le plus fantastique reste à venir. Bon sang, tu comprends !

Pour quelle raison ne prenez-vous plus de stagiaires ?

Parce qu'il y a beaucoup trop de demandes, que nous n'avons pas le temps de nous occuper d'eux autant qu'il le faudrait, que nous avons eu quelques mauvaises expériences aussi, et surtout parce que.

Où est passé le Côté Pécé ? Et pourquoi la rubrique For Eyes Only a-t-elle aussi été absente ?

Il est des rubriques qui sont marquées du sceau « sacrifiez-moi ». Comme chaque mois, et c'est de pire en pire, on manque de pages pour parler de ce dont on veut parler ; on passe donc à l'as des pages moins « importantes ». Côté Pécé et For Eyes Only sont en première ligne. Certaines réformes sont de toute façon en cours de maturation pour le magazine, comme nous l'avions déjà évoqué, et nous espérons trouver des solutions au plus vite.

Pourquoi les aiguilles des montres tournent dans ce sens ?

Parce que si elles tournaient dans l'autre sens, il faudrait re-graduer tous les cadrans à l'envers.

Josepe est-il le Miguel des Solanges ? Ma connerie a-t-elle des limites ?

Respectivement, « je ne comprends pas quand toi parler », et « je pense que non ».

Pourquoi est-ce que je vous écris ?

Au départ, je me suis dit que c'était pour qu'on réponde. Mais finalement, j'en suis de moins en moins convaincu.

Christophe

Côté e-mail

SI VOUS AIMEZ QUAKE, VOUS AIMEREZ PIKMIN

From : Robin • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Qui ne tente rien...

Alaoha à toute la rédac du Pad et bonnes vacances ! Allez zou, aujourd'hui, je zappe les compliments... Arg, non finalement, il m'est impossible de ne pas vous féliciter pour le dossier sur l' « E-cube » 2002. Comme les autres années, c'était nickel, et je me demande encore comment vous faites pour nous donner plus d'infos que le Web. Sérieusement, j'avais sillonné le Net international bien avant de recevoir le Pad de juillet/août, et finalement, pas moyen de faire plus complet que le Joypad.

En sillonnant bien le Ouaib, je pense que d'aucuns auraient pu trouver tout ce qu'il y a dans ce numéro de Joypad... mais c'est du taf c'est sûr !

Bon j'arrête là (4 lignes de compliments, c'est plutôt pas mal pour un mec qui voulait les zapper...) et je rentre dans le vif du sujet. Au risque d'être l'auteur de la lettre à la con du mois, je ne peux m'empêcher de poser cette question qui me torture l'esprit (et c'est pas peu dire !) depuis que je lis Joypad : voilà presque 4 ans que je cherche vainement le fonctionnement du « Top 10 de la rédac »... Vous allez sûrement me prendre pour l'homme le plus stupide du monde mais je ne comprends vraiment pas comment vous attribuez les points ! Pourquoi « MGS2 » a 37 points ? Et comment en a-t-il perdu 6 par rapport au numéro précédent ? Y a pas moyen, j'arrive pas à comprendre, alors je vous en supplie, éclairez-moi pour que je puisse enfin dormir !

Ah oui. C'est vrai, c'est un peu compliqué. En fait, tous les mois, chaque testeur choisit ses 5 titres, les classe dans son ordre de préférence. Le premier compte pour 5 points, le second pour 4, le troisième pour 3, le quatrième pour 2 et le dernier pour 1. Ensuite, on ajoute les scores de chaque jeu, tout simplement. Souvent, un jeu passe de la 2e à la 3e place par exemple chez un testeur, et cela suffit donc à lui faire perdre un point au classement général. En l'occurrence, si MGS2 a perdu 6 points dans ton exemple, c'est que 6 d'entre nous l'ont rétrogradé d'une place (ou 3 de deux places, etc.).

C'est pas du tout mon genre mais j'aimerais revenir sur la note que vous avez attribuée à Pikmin. J'ai joué récemment à ce jeu tout en restant sceptique, et là, surprise : j'ai découvert un titre accrocheur à souhait que j'ai bouclé en 2 jours (en jouant énormément ; je ne remets pas en cause la durée de vie du jeu, qui est acceptable) et qui à mon avis méritait au moins un 8/10 et peut-être même un Mégastar ! Je ne suis ni une fille, ni un joueur occasionnel, et je recommande ce jeu à tous les amateurs de jeux vidéo. En fait, je le conseille surtout à tous les fans de FPS (PC compris) qui, comme moi, ont plié Quake, Unreal, MOH, Jedi Knight, Deus Ex et Wolfenstein dans tous les sens : je vous assure qu'un peu de fraîcheur comme ça fait vraiment du bien...

Grumpf. Quand on se tape tous les FPS à la chaîne, presque n'importe quoi d'autre apporte de la fraîcheur ! Cela dit, conseiller Pikmin aux fans de FPS, c'est vraiment fort de ta part.

Un dernier paragraphe pour vous demander si le « crystal filter advance » (que vous présentiez dans un petit booklet sur la GBA il y a quelque temps) est sorti en France et si les petites boîtes en plastique estampillées Nintendo (même booklet) (je suis accro à l'officiel et ne me demandez pas pourquoi mais je veux absolument des boîtes Nintendo pour ranger mes jeux de GBA) sont susceptibles de voir le jour dans nos insignifiantes contrées.

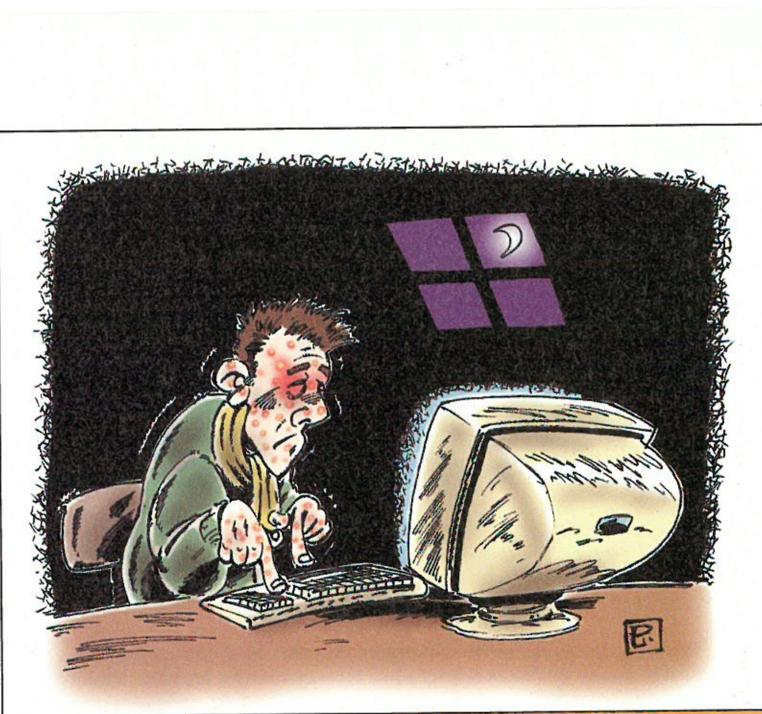
Des équivalents de ces deux articles sont sortis. Concernant le premier, nous n'avons pas encore pu le tester, et malheureusement, il est assez délicat de faire confiance à des produits qui risquent de détériorer l'écran de votre console. La lisibilité de la GBA étant déjà perfectible... Pour les seconds, cependant, la plupart des produits existants sont fort valables (je n'ai pas vu les officiels en boutique).

Je vous laisse, bonnes vacances et surtout bonne rentrée. Eh oui, on attend déjà le Pad de septembre alors n'oubliez pas de bosser ! Tchao, bonne continuation !

J'en profite pour dire un grand merci à tous ceux qui nous ont écrit de leurs vacances, leurs cartes postales sympatoches nous ont vraiment fait très plaisir pendant qu'on était enchaîné dans la cave de la rédaction.

Joypad mode d'emploi

Comme chaque année, les vacances nous ont rendu des rédacteurs encore moins frais qu'avant. Entre les maladies infantiles de Willow, les aventures de Greg au Japon et la popularité d'Angel, l'été fut chaud !



DIMANCHE 14 JUILLET

>>>>> 13 : 15

Au Japon, Greg attend Aruno à l'ambassade de France où se déroule une petite fête comme chaque 14 juillet. Cette année, cependant, le règlement est très strict et les ressortissants français ne peuvent inviter d'amis japonais sauf s'il s'agit de leur conjoint(e). Bloqué à l'extérieur avec sa meuf, Aruno se morfond. Greg décide alors de sortir le rejoindre, non sans taxer quelques boissons et autres victuailles pour son malheureux compagnon. Au moment de sortir de l'ambassade, un zélé lui demande s'il a le droit de sortir de l'enceinte de l'ambassade (territoire français) avec des denrées. Réponse de Greg, déjà à l'extérieur : « Je fais un peu d'import parallèle, c'est rien. » Et de commencer une « after » devant l'ambassade avec Aruno.

MARDI 16 JUILLET

>>>>> 10 : 12

Au Croisic avec pas mal d'anciens de Game One, Gollum, qui s'est juré de ne pas toucher une console pendant les vacances, succombe finalement aux charmes du bon vieux Dance Dance. Parmi la petite troupe, deux clans se forment alors : le dojo Gollum s'illustrant dans la danse bondissante à la night clubber (alias technique copyrightée du kangourou), et le dojo de Bertrand fait de gestes sobres et classieux. Pendant près d'une semaine, les deux « gourous » feront tout pour voir leur secte grossir. Les défis commencent...

JEUDI 18 JUILLET

>>>>> 11 : 44

La lutte reste équilibrée jusqu'au jour où, royal de fourberie, Gollum trouve « the idea » en promettant des glaces Häagen-Dazs à ses futurs disciples. Un coup de grâce ultime qui convaincra ainsi définitivement Alex, Marcus, Fethi et Ludo. Véritable esthète, Bertrand désapprouvera de telles pratiques fallacieuses... C'est ça, la surpuissance marketing, vieux !

VENDREDI 19 JUILLET

>>>>> 18 : 08

À l'aéroport de Madrid, Angel attend son avion peinard en lisant son journal sportif, lorsque deux mecs l'abordent : « Hey, excuse-moi, tu serais pas Angel de Joypad par hasard ? » Angel, super nonchalant : « Ouaip. » Ces deux sympathiques lecteurs, Hervé et Boun, étaient en fait des vacanciers qui prenaient le même avion que notre vampire hispanique.

>>>>> 16 : 03

Julo écoute son répondeur : « Ouais Julo, c'est Willow, j'ai la varicelle. Pfff... Bon ben à plus... »

DIMANCHE 4 AOÛT

>>>>> 23 : 45

Après 19 heures d'avion éprouvantes, Greg arrive enfin à l'aéroport de Paris - Charles De Gaulle. 13 heures pour faire Tokyo-Munich, puis 4 heures d'attente à Munich pour cause d'orage, et enfin 2 heures pour faire Munich-Paris.

LUNDI 5 AOÛT

>>>>> 11 : 08

À cause de son voyage, Greg à les fesses supra-irritées et ne peut pas rester assis plus d'une heure. Il travaille donc debout, couché, ou à genoux, ce qui étonne ses congénères les humains.

>>>>> 16 : 02

Un cri déchire la salle des tests. Kendy visiblement transfiguré se dresse et fixe Gollum. « 'Tain, c'est fou, le jeu prend en compte les battements de cœur du perso... je les sens dans le pad ! C'est hallucinant. » Tétanisé, Gollum hésite entre mourir de rire et le dépit profond. Le maître de la « Low Tech Attitioud » a encore frappé !

MARDI 6 AOÛT

>>>>> 15 : 24

Absorbé et bien stressé par l'effrayant Project Zero, Julo joue au casque. D'humeur facétieuse, Gollum regarde Angel et lui montre deux doigts. Soudain, il se retourne vers Julo, lui plante les doigts en question dans le dos tout en poussant un cri d'horreur... Julo fera un saut gigantesque, suivi d'un impressionnant lancer de manette, le tout accompagné d'un prodigieux cri d'effroi. Angel, Karine et Gollum se roulent au sol, tandis que Julo, encore blême, tente de comprendre ce qui vient de lui arriver...

>>>>> 17 : 47

Angel, qui a discuté avec Willow par téléphone, nous explique que ce dernier est tellement défiguré qu'il ne sort plus de chez lui, refuse tout contact avec l'extérieur et par conséquent vit comme un paria. Par ICQ, Willow avouera même à Gollum : « Je sais enfin ce que peuvent ressentir les chiens placés en quarantaine ! »

MERCREDI 7 AOÛT

>>>>> 21 : 15

Au début, on croyait qu'il s'agissait d'un lépreux, mais finalement c'était bien Willow. Arrivé ultra-tardivement pour ne pas être vu et nous refiler sa maladie, notre testeur pestiféré présente un visage affreux, digne des meilleurs moments de la peste bubonique. Heureusement, Kendy, qui était resté assez tard pour assister au spectacle, l'a pris en photo pour nous montrer l'étendue des dégâts (voir le Trombi).

JEUDI 8 AOÛT

>>>>> 13 : 45

Julo, qui vient d'arriver, apprend que, la veille, Willow a bossé sur son ordinateur. Se trouvant mal, notre hypocondriaque appelle ses parents pour savoir s'il a déjà eu la varicelle. Sa mère ne se souvenant plus, le voilà qui panique au téléphone : « Non mais c'est pas « peut-être » que je veux comme réponse, tu dois bien savoir si je l'ai eue, non ? »

VENDREDI 9 AOÛT

>>>>> 18 : 19

Angel : « Je me souviens, y avait un film de Bruce Willis qu'était super-flippant. *Le 5e Élément* ça tuait ! » Silence de mort... « Ah non merde, c'est *6e sens* ! »

SAMEDI 10 AOÛT

>>>>> 04 : 30

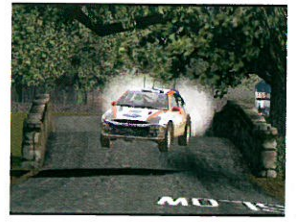
Julo et Angel boivent des coups dans un pub. Revenu des toilettes, Angel aperçoit Julo en train de filer du blé à un groupe de musiciens qui vient d'interpréter quelques morceaux, dont du U2. Angel alpague Julo : « Mais Julo, c'était trop perrave, tu vas pas filer du blé à ces... » La chanteuse du groupe arrive alors et tend ses bras : « Angel, c'est Angel, tu vas bien !?! » Il s'agissait d'une ancienne copine de classe du collège !

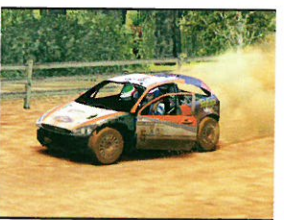
DIMANCHE 11 AOÛT

>>>>> 18 : 07

Traz, dans son bureau, jette un œil sur les championnats d'Europe d'athlétisme. Traz : « Ah, ça y est, c'est la course des 50 000 mètres qui va démarrer ! » Angel : « Ah, ça y est, c'est la course des 50 000 mètres, là ?! » Traz : « Ahahahaha ! Mais non je déconne, ça n'existe pas, abruti ! » Angel : « Euh... enfin, j'voulais dire les 42 000 mètres... euh non, le marathon quoi... »

colin mcrae rally 3™






Explosez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo

Le 11 Octobre, mettez un turbo dans vos consoles







GENIUS AT PLAY™

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : www.codemasters.com

